

10/2002 € 4,99
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-;
Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75;
Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
GETESTET: NHL 2003 • ICEWIND DALE 2 • DAS DING • MEDIEVAL: TOTAL WAR • U. V. M.
PC ACTION
SCHIEB'S DIR REIN!
DVD
TOP-DEMOS:
NO ONE LIVES FOREVER 2,
IRON STORM & NHL 2003
UT 2003
MORDS-SPASS: TRITT DEINEN FREUNDEN IN DEN SACK. ZACK!
BURGEN BAUEN, RITTER HAUEN!
STRONGHOLD 2
AUFMARSCH IM HEILIGEN LAND: WIR TESTEN ERSTMALS DEN KREUZZUG INS GLÜCK!
DIE ERSTEN TESTS
SCHIESS DEM DRACHEN IN DEN RACHEN!
GOTHIC 2
SCHÖNER, BESSER, ÜPPIGER! UND DAS BESTE: DIE FRAUEN KÖNNEN NICHT NUR FLICKEN!
COUNTER-STRIKE ADE, SCHEIDEN TUT NICHT WEH!
BATTLEFIELD 1942
GETESTET: DER HISTORISCHE TAKTIK-SHOOTER EROBERT DIE GENRE-SPITZE. ZU LANDE, ZU WASSER UND IN DER LUFT.
HIT MAN 2
MORDS-SPASS: SCHENK DEINEN FEINDEN KRÄFTIG EIN. ALLEIN!
DVD-EDITION MIT 4.700 MB DATEN
11 Spiele-Demos,
16 Videos, über
1,5 Gigabyte Patches,
Tools, Treiber, Add-ons,
Maps und Mini-Spiele!
TOP-DEMOS: NO ONES LIVES FOREVER 2,
IRON STORM und NECROMANIA
8 weitere Demos, darunter: NHL 2003,
Stronghold Crusader, Project Nomads,
Soldiers of Anarchy, Empire Earth Add-on
16 SCHARFE SPIELEVIDEOS!
Darunter: Unreal Tournament 2003, GTA Vice City,
FIFA 2003, Battlefield 1942, Hitman 2, Das Ding,
Counter-Strike: Condition Zero, DTM Race Driver
NUR AUF DVD:
26 Gratisspiele, Update-Archiv, jede Menge Tools
Kompletter DVD-Inhalt ab Seite 8!
GC GAMES CONVENTION
SPIELE OHNE GRENZEN!
Alles über die Leipziger
Games Convention
SPIELETIPPS: BATTLEFIELD 1942 • MAFIA • DAS DING • U. V. M.
4 195002 704998 10



Ich will dich!

Es gibt Monate, da ist es besonders geil, Spieleredakteur zu sein. Dieser Monat war so ein Monat. Kurz vor Redaktionsschluss trudelten im Zwei-Stunden-Takt die Testmuster in die beschaulichen PC-ACTION-Hallen, eines besser als das andere. Rangeleien sind dann üblich ...



Christian Bigge: Stillgestanden, Schergen und Schergin! Wir beginnen mit der Verteilung der Testmuster. Zuerst habe ich hier *U* ...

Tanja Bunke: ... *T 2003*? Das will ich. Ich muss das kriegen. Sonst werde ich ... depressiv. Ich will ...

Harald Fränkel: Nur depressiv? Schade! Qualifikation?

Tanja Bunke: Ehemaliges Mitglied im Mädels-Clan, über 1.000 Stunden Spielzeit mit dem Vorgänger, äh – und ein unwiderstehlicher Augenaufschlag.

Benny Bezold: Oh, Mann, das ist sexuelle Diskriminierung am Arbeitsplatz!

Christian Sauerteig: Ganz ruhig, Bezold, Sie haben ja schon *Battlefield 1942*. Dürfte ich vielleicht *NHL* ...?

Christian Bigge: Ruhääääää! Okay, Bunke kriegt *UT*, Herr Iscitürk macht den Co-Heinzel. Außerdem darf sich unser Muselman mit *Das Ding* einen Rallye-Streifen in die Unterplinte fürchten.

Iscitürk: Jawohl, Meister!

Joachim Hesse: Pah, der? Aber *Hitman 2* ist für mich!

Alex Geltenpoth: Klar, als Bombenleger eignen Sie sich eh am besten. Ich nehm dafür *Icewind Dale 2* und *Medieval* und *Der erste Kaiser* und ...

Harald Fränkel: Schweigen Sie still, das reicht! *NHL 2003* gehört mir. Herr Sauerteig kann dafür ja zehn Vorschauseiten tippen.

Christian Bigge: Schön, dann hätten wir's ja. Wie immer sehr basisdemokratisch gelöst.

Christian Sauerteig schmollt.

Die Redaktion

CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... macht nach der Produktion mal Urlaub. Weilt aber nicht auf den Seychellen, sondern schleppt Umzugskisten. Spannend!

HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
... hat sich Stöckelschuhe, BH und Strapse gekauft. Natürlich nur für Sie, liebe Leser! Blättern Sie gleich auf Seite 16!

ALEXANDER GELTENPOTH
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... unternimmt einige Spazierfahrten übers Land, um die Fahreigenschaften seines neuen Autos zu überprüfen. (3er-BMW, die Redaktion ;o)

JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
... hat sich diesen Monat selbst geklont. Seitdem wohnt er auf Hawaii und lässt seine Artikel von seinem Klon schreiben.

CHRISTIAN SAUERTEIG
WISIMS, RENN- UND SPORTSPIELE
... grüßt sein Schnittstellchen, wartet auf Antwort und legt sich demnächst mal wieder in der Unterwäsche-Abteilung auf die Lauer.

TANJA BUNKE
ACTION- UND ROLLENSPIELE, ADVENTURES
... verbringt ihren Geburtstag diesmal nicht im Büro, sondern schleicht sich für eine Woche von dannen und lässt es in Köln so richtig krachen.

BENJAMIN BEZOLD
ACTIONSPIELE UND SIMULATIONEN
... hat Herrn Fränkel beim Dessous-Kauf im Kaufhof ertappt und rüstet seinen Arbeitsspeicher daheim extra für *Battlefield 1942* auf.

AHMET ISCITÜRK
SPORTSPIELE UND ACTION
... will seinen 30. Geburtstag nüchtern verbringen und niemand traut ihm das zu! Er verflucht alle Ungläubigen und bleibt trocken!

TEST DES MONATS

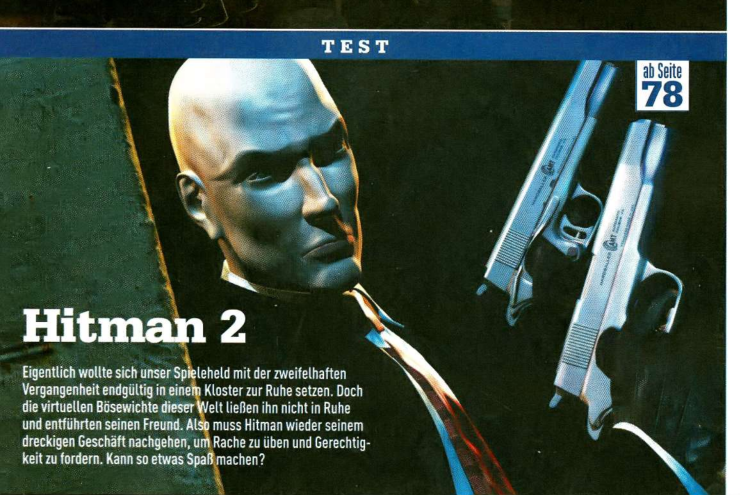
ab Seite 70

Unreal Tournament 2003

Und am Ende schuf Epic *UT 2003*. Und Epic sah sich an alles, was sie gemacht hatten, und siehe, es war sehr gut. Und deshalb dürfen nun auch Zocker frohlocken, denn Epic beschloss, das Meisterwerk in Kürze in die Läden zu stellen, auf dass sich ein jeder von der Qualität überzeugen kann. Nein, wir wollen nicht blasphemisch sein. Wir wollen nur darauf hinweisen, dass wir von den Spielegöttern endlich eine Testversion des Mega-Shooters erhielten. Wie gut der wirklich ist, erfahren Sie hier!

TEST

ab Seite 78



Hitman 2

Eigentlich wollte sich unser Spieleheld mit der zweifelhaften Vergangenheit endgültig in einem Kloster zur Ruhe setzen. Doch die virtuellen Bösewichte dieser Welt ließen ihn nicht in Ruhe und entführten seinen Freund. Also muss Hitman wieder seinem dreckigen Geschäft nachgehen, um Rache zu üben und Gerechtigkeit zu fordern. Kann so etwas Spaß machen?

PC ACTION 10/2002

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

RUBRIKEN

Auftakt 5
CD/DVD-Inhalt 8
CD/DVD-Umtauschcoupon 168
Darauf wartest du 47
Das Allerletzte 170
Die zock ich am liebsten 30
Hersteller-Hotlines 168
Impressum 169
Inserentenverzeichnis 168
Leserbriefe 28
Redaktionsspiegel 69
Sperrmüllabfuhr 33
Spielereferenzen 69
Stimmzettel 18
Testphilosophie 69

AKTUELL

Anstoss 4 18
Black & White 2 14
Firestarter 15
FM 2003 18
Ghostmaster 14
GTA 3: Vice City 12
Lamborghini 16
Metal Gear Solid 13
Quake 4 13
Rollercoaster Tycoon 2 16
Runaway 13
Sam & Max 2 15
Sim City 4 13
Turok Evolution 13

BLICKPUNKT

Die Games Convention 38

80.000 Besucher kamen auf die Leipziger Spielemesse, viele potenzielle Hits durften dort zum ersten Mal gespielt werden. Wir erzählen Ihnen, was hinter den Messe-Kulissen abging.

Shirts4Clans 36

Bayern München vertraut Adidas, Borussia Dortmund setzt auf die Hausmarke Gool. Und wer stattet Ihren Zocker-Clan mit der richtigen Kluft aus? Lesen Sie's nach!

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

Gothic 2 48

Trotz finanzieller Schwierigkeiten der Konzernmutter Phenomedia bastelt man in Bochum mit Hochdruck am Nachfolger des beliebten Rollenspiels. Das ist gut so, finden wir ...

Archangel 62
Chaser 60
FIFA 2003 64
Iron Storm 54
Neocron 56
Race Tracks Unlimited 58

TEST

TEST DES MONATS:

Unreal Tournament 2003 70

Als Shooter des Jahres wurde er bereits vor der Veröffentlichung gefeiert, doch die fertige Version von *UT 2003* hat bisher noch kaum jemand gezockt. Wir schon! Deshalb konnten wir auch nachprüfen, ob die vielen Vorschusslorbeeren gerechtfertigt waren.

Batman Vengeance 108
Battlefield 1942 90
Das Ding 86
Der erste Kaiser 104
Frontline Attack 112
Hitman 2 78
Icewind Dale 2 98
Largo Winch 108
Madden 2003 110
Medieval: Total War 102
Necromania 110
NHL 2003 106
Stronghold Crusader 94

SPIELERFORUM

Dungeon Siege 125
Gratisspiele 126
GTA 3 122
Half-Life & Counter-Strike 118
Medal of Honor: Allied Assault 124
Neverwinter Nights 123
Operation Flashpoint 123
Warcraft 3 125

SPIELETIPPS

Battlefield 1942 133
Das Ding 147
Kurztipps 130
Mafia 139

HARDWARE

Aktuelles 154

Hardware-Neuheiten speziell für Spieler

Referenzen 166

Die beste Hardware für Spieler auf einen Blick

TEST: Boxensysteme 162

Guter Sound muss nicht teuer sein. Wir haben den Schwingungen von 2.1-Systemen für Sparfüchse gelauscht.

TEST: Funknetzwerke 160

Laufen *CS*-Matches echt stabil, wenn die Datenübertragung per Antenne erfolgt? Wir sind dieser Frage nachgegangen.

TEST: Grafikkarten 163

Schon wieder liegen drei neue Bildschirmmaler im Verkaufsregal. Darunter zwei echte Geheimtipps.

TEST: TFT-Monitore 156

Platzsparend, gutes Bild, aber nix für Zocker. So lautete bislang das Fazit für Flachbildmonitore. Wir schneiden alte Zöpfe ab.

THEMA TECHNIK:
Das richtige Netzteil 164

Stürzt Ihr Rechner manchmal ab? Das könnte an der Stromversorgung liegen. Wetten?



Auf den Silberscheiben

PC ACTION DVD

4,7 Gigabyte Daten • 11 Spiele-Demos, darunter: No One Lives Forever 2, NHL 2003, Iron Storm, Necromania, Project Nomads, Disciples 2, Empire Earth Add-on, Soldiers of Anarchy • 16 Spiele-Videos, darunter: Unreal Tournament 2003, Hitman 2, Das Ding, FIFA 2003, Counter-Strike: Condition Zero, Battlefield 1942, GTA 3: Vice City, PCA-Spezial: Outtakes • 26 Gratisspiele, Spielerforum, Update-Archiv, Wallpaper für Ihren Desktop, jede Menge Tools, Treiber und Zusatzprogramme

PC ACTION POCKET MIT CD-ROM

Über 650 Megabyte Daten • 3 Spiele-Demos: No One Lives Forever 2, NHL 2003, Necromania • 3 Spiele-Videos: Unreal Tournament 2003, Hitman 2, PCA-Spezial: Outtakes • 10 Gratisspiele, Spielerforum, alle aktuellen Updates und Treiber

AUF SEITE 8: DER KOMPLETTE INHALT VON DVD & CD-ROM!

Schieb's dir rein!

TOP-DEMO NO ONE LIVES FOREVER 2

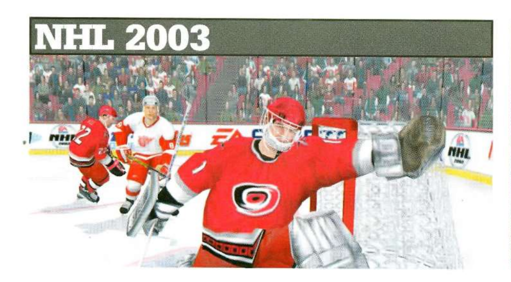


Lust auf ein Wiedersehen mit der wohl süßesten Pixel-Agentin aller Zeiten? Ja? Dann installieren Sie unbedingt unsere Demoversion zu *NOLF 2*. In einem spielbaren Level prügeln Sie sich auf einem Campingplatz in Ohio mit fiesen Ninja-Bräuten, zunächst mit einer Maschinenpistole, dann mit dem Samurai-Schwert. Übrigens sollten Sie obendrein auf herumfliegende Gegenstände aufpassen. Es tobt nämlich ein kräftiger Tornado. Wir wünschen viel Spaß mit Cate.

GENRE:	Action
VORAUSSETZUNG:	P 500, 128 MB
HD-SPEICHER:	95 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Oktober 2002

WEBLINKS
SPIEL: www.noonelivesforever.com
PUBLISHER: www.vivendi-universal-interactice.de

NHL 2003



Bringen Sie das Eis zum Glühen! *NHL 2003* begeistert wieder einmal mit fotorealistischen Grafiken und einem herausragenden Gameplay. Außerdem gibt's in diesem Jahr den Gamebreaker, eine Art Bullet Time Modus für Kufenflitzer. Verschaffen Sie sich anhand unserer spielbaren Demo einen ersten Eindruck dieser gelungenen Eishockey-Simulation aus dem Hause EA Sports. Zwei Teams stehen zur Auswahl: die Carolina Hurricanes und die Detroit Red Wings.

GENRE:	Sportspiel
VORAUSSETZUNG:	P 350, 64 MB
HD-SPEICHER:	100 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	27. September 2002

WEBLINKS
SPIEL: www.easports.com
PUBLISHER: www.electronicarts.de

NECROMANIA



In der Demo des Action-RPGs *Necromania* schlüpfen Sie wahlweise in die Rolle eines Ork-Kriegers, Skeletts oder Ritters. Anschließend suchen Sie die Umgebung nach Schlüsseln ab, mit deren Hilfe Sie in eine neue Spielwelt gelangen. Natürlich sind Sie nicht alleine, denn fiese Steingolems, Magier und andere Widersacher stellen sich Ihnen in den Weg. Am Ende eines jeden Levels erhält Ihr Charakter ein Upgrade. Wir hoffen doch, Sie mögen schwarzen Humor, oder?

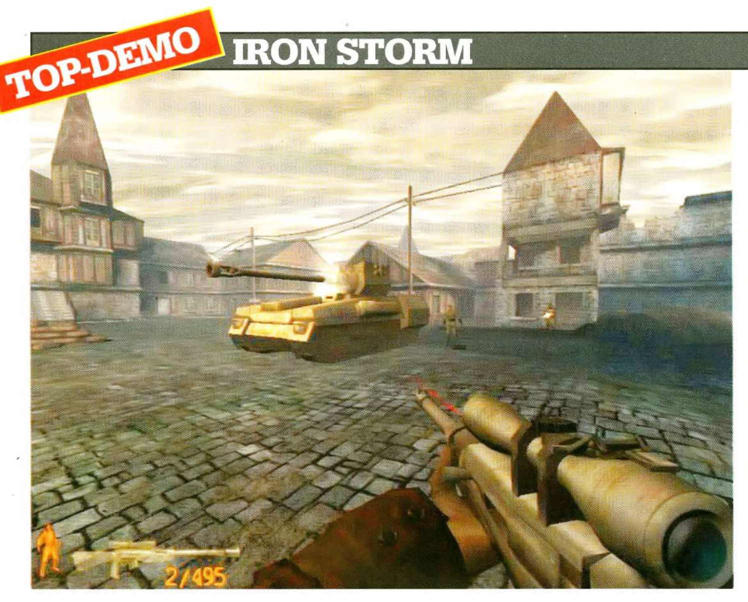
GENRE:	Rollenspiel
VORAUSSETZUNG:	P 350, 128 MB
HD-SPEICHER:	96 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.trapofdarkness.de
PUBLISHER: www.black-star.de

TOP-DEMO

IRON STORM





Das geht an die Substanz. Seit nunmehr 50 Jahren tobt der Erste Weltkrieg. Aber nicht mehr lange. Denn Sie, James Anderson, sollen den Machenschaften des gemeinen Baron Nikolaï Aleksandrovitch Ugenberg ein für alle Mal ein Ende bereiten. In der Demo dürfen Sie zwei Missionen antesten sowie einen Blick auf den Mehrspielermodus werfen. Die Sprache können Sie im Konfigurationsmenü auf Deutsch umstellen.

GENRE:	Action
VORAUSSETZUNG:	P 500, 128 MB
HD-SPEICHER:	200 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	November 2002

WEBLINKS
SPIEL: www.stormgame.com
PUBLISHER: www.wanadoo.com

DVD/CD-INHALT

DVD-INHALT

DEMOS:
- Combat Mission 2
- Conflict Desert Storm
- Disciples 2
- Empire Earth Add-on Beta
- Iron Storm
- Necromania
- NHL 2003
- No One Lives Forever 2 – Teaserdemo
- Project Nomads
- Soldiers of Anarchy
- Stronghold Crusader

VIDEOS:
Vorschau:
- FIFA 2003
- Iron Storm

Angespielt:
- Das Ding
- Hitman 2
- Icewind Dale 2
- Unreal Tournament 2003

EXTRA:
- Das FIFA-Interview
- Das PC-ACTION-WWCL-Finale
- PCA-Spezial: Der Herr der Zwiebelringe (Outtakes)
- Shirts 4 Clans

TRAILER:
- Archangel
- Battlefield 1942
- Counter-Strike: Condition Zero
- DTM Race Driver
- GTA 3: Vice City
- Raven Shield

NEUE PATCHES:
- Age of Wonders 2 – The Wizard's Throne v1.1 (eu)
- America's Army v1.2.1 von v1.2.0 (e)
- Der Industriegigant 2 v1.1 (d)
- Disciples 2 v1.4 von v1.3 (d)
- Divine Divinity v1.1 (d)
- Dungeon Siege v1.1.1460 (e)
- Dungeon Siege v1.1.1460 von v1.09.2 (e)
- Gore v1.48 (e)
- Mechwarrior 4 – Black Knight patch v1.0 (d)
- Morrowind v1.2.0722 (eu)
- Neverwinter Nights v1.21 (d)
- Neverwinter Nights v1.22 (e)
- Port Royale v1.20 (d)
- Simon the Sorcerer 3D v2.0 (d)
- Soldiers of Fortune 2 v1.01 (d)
- The Sum of All Fears v1.1.1.0 (us)
- Tropico Paradise Island v1.53 von v1.51 (d)
- Tropico v1.53 (d)
- UPDATE-ARCHIV
- World War 3: Black Gold v1.2 (d)

HARDWARE-TREIBER:
Win9x_Me:
- Asus Riva TNT2 – Geforce4-Treiber 29.80
- Creative Riva TNT2 – Geforce4-Treiber 29.42
- Gainward Riva TNT2 – Geforce4-Treiber 29.80 Win9x
- Gainward Riva TNT2 – Geforce4-Treiber 29.80 WinMe
- Matrox G200 – G550 6.82.016
- MSI Riva TNT – Geforce4-Treiber 30.00
- Nvidia 3D Stereo-Treiber 28.32
- Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 30.82
- Sis Xabre 3.03.51
- Ati Radeon Referenz-Treiber 7.74
- Sis 300_305 1.15 WHQL
- Ati Radeon 4.13.01.9050 (CATALYST 02.2)

WinXP_2000:
- Asus Riva TNT2 – Geforce4-Treiber 29.80
- Ati Radeon 6.13.10.6118 (CATALYST 02.2) WinXP
- Ati Radeon Referenz-Treiber 7.74 WinXP
- Creative Riva TNT2 – Geforce4-Treiber 29.42
- Gainward Riva TNT2 – Geforce4-Treiber 29.80
- Matrox G200_G200MMS 5.85.028
- Matrox Parhelia 1.00.03.230
- MSI Riva TNT – Geforce4-Treiber 30.00
- Nvidia 3D Stereo-Treiber 28.32
- Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 30.82
- Nvidia WDM-Treiber 1.08
- Sis 300_305 1.15 WHQL
- Sis Xabre 3.03.51

TOOLS UND EXTRAS:
- 32 SHAREWARE-SPIELE
- Acrobat Reader
- Ad-aware 5.83
- DirectX 8.1 Win2k
- DirectX 8.1 Win9xMe
- Gamespy
- McAfee SpamKiller
- PicMaster
- SPIELERFORUM
- TIPPS & TRICKS
- WALLPAPERS
- WinDVD 4 (Trial)
- WinZip

CD-INHALT:

DEMOS:
- Necromania
- NHL 2003
- No One Lives Forever 2 – Teaserdemo

VIDEOS:
- Unreal Tournament 2003
- Hitman 2
- PCA-Spezial: Der Herr der Zwiebelringe (Outtakes)

PATCHES:
- Age of Wonders 2 – The Wizard's Throne v1.1 (eu)
- Americas Army v1.2.1 von v1.2.0 (e)
- Der Industriegigant 2 v1.1 (d)
- Disciples 2 v1.4 von v1.3 (d)
- Gore v1.48 (e)
- Morrowind v1.2.0722 (eu)
- Neverwinter Nights v1.21 (d)
- Port Royale v1.20 (d)
- Soldiers of Fortune 2 v1.01 (d)
- The Sum of All Fears v1.1.1.0 (us)

HARDWARE:
Win9x_Me:
- Ati Radeon Referenz-Treiber 7.74
- Matrox G200 – G550 6.82.016
- Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 30.82

WinXP_2000:
- Ati Radeon Referenz-Treiber 7.74 WinXP
- Matrox G200_G200MMS 5.85.028
- Matrox Parhelia 1.00.03.230
- Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 30.82

TOOLS & EXTRAS:
- 10 GRATISSPIELE
- Leserbrief
- Net News
- SPIELERFORUM
- Stronghold Crusader – Flashdemo
- TIPPS & TRICKS

VIDEOS

VORSCHAU



„Wir haben uns mit *FIFA* immer weiter vom realen Fußball entfernt", sagten uns die Leutchen von EA Sports bei unserem Besuch in Vancouver. Aha, und was kommt jetzt? Na *FIFA 2003* natürlich, das die größten Änderungen in der Serie seit vielen Jahren beinhalten wird. Lassen Sie sich anhand unseres Videos davon überzeugen. Und sagen Sie jetzt bloß nicht „Igitt, das ist ja nur ein Sportspiel."



Meine Güte, was wurde dieses Spiel hochgejubelt – nicht nur von uns. Jetzt ist er also da, der Mega-Shooter – und wissen Sie, was? Die Vorschusslorbeeren waren berechtigt. Wir wundern uns, dass wir diese Ausgabe überhaupt fertig bekommen haben. Weil jeder Redakteur – mit Ausnahme von Weichspül-Stratege Alex vielleicht – eigentlich nur noch *UT 2003* zocken wollte. Bis zum Verkaufsstart dürfen Sie hier mitfiebern.

ANGESPIELT

DAS DING

NUR AUF DVD

Möchten Sie vor dem Monitor mal wieder richtig zusammenzucken? Dann drehen Sie die Beleuchtung herunter, die Lautstärke 'rauf und besorgen Sie sich die Verkaufsversion von *Das Ding*. Vivendi hat die Umsetzung des Gruselschockers von John Carpenter, die mit jeder Menge fieser Monster aufwartet, nämlich richtig gut hinbekommen. Einige Schockeffekte dürfen Sie hier bereits bewundern.

EXTRA



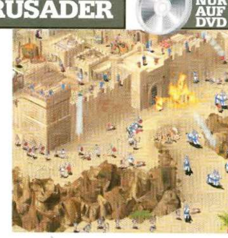
Liebe Leser! Wir wissen, dass Sie wissen, dass wir völlig durchgeknallt sind. Das macht uns glücklich und deshalb veranstalten wir vor Ihnen jeden Monat einen Seelen-Striptease. Manchmal strippen aber selbst wir zu weit und dann meldet sich unser schlechtes Gewissen, weil wir Ihnen so viel Mist zumuten. Quatsch! Unser Gewissen soll das Maul halten. Deshalb gibt's noch mehr Blödsinn frei Haus. Anschauen auf eigene Gefahr.

Weitere 12 Videos finden Sie auf der DVD!

STRONGHOLD CRUSADER

NUR AUF DVD

Spielen Sie die deutsche Demo der Burgenbau-Simulation *Stronghold Crusader* schon jetzt Probe! Anhand einer „Lehrstunde" gründen Sie eine kleine Siedlung mit Holzfällern und Jägern und lernen Ressourcen zu verwalten. Anschließend bauen Sie in drei Schwierigkeitsstufen mit der „Ratte", wütenden Kalifen und König Richard Löwenherz persönlich um die Wette. Herzstück des Spiels sind natürlich die Kämpfe. Kleiner Tipp: Mit ausreichend Bogenschützen auf den Zinnen dezimieren Sie feindliche Armeen frühzeitig.



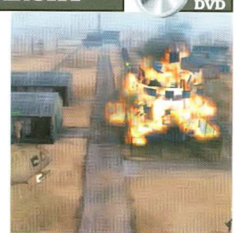
GENRE:	Strategie
VORAUSSETZUNG:	P 300, 64 MB
HD-SPEICHER:	145 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Ende September 2002

WEBLINKS
SPIEL: stronghold.godgames.com/crusader
PUBLISHER: www.take2.de

SOLDIERS OF ANARCHY

NUR AUF DVD

Diese Demo des *Commandos*-ähnlichen 3D-Spiels begrüßt Sie mit den Worten „Willkommen zum Anfang vom Ende". Der Inhalt: In einem Tutorial erlernen Sie mit zwei Soldaten zunächst die grundlegende Steuerung und den Umgang mit Waffen, Fahrzeugen und Spezialfertigkeiten. Anschließend führen Sie in einer Demo-Mission eine etwas größere Truppe in den Kampf gegen die „Slingers", eine Bande von Sklavenhändlern. Wie beim Strategiespiel von Eidos empfiehlt es sich, auch hier vorsichtig und dementsprechend langsam vorzugehen.



GENRE:	Strategie
VORAUSSETZUNG:	P 600, 128 MB
HD-SPEICHER:	100 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Oktober 2002

WEBLINKS
SPIEL: www.soldiers-of-anarchy.de
PUBLISHER: www.silver-sytle.biz

PROJECT NOMADS

NUR AUF DVD

3D-Action, Strategie, Adventure – drei Wünsche auf einmal. Kein Problem für *Project Nomads*: Als Abenteurer zwischen fliegenden Inseln werden Sie von den Schiffen der „Wächter" überrascht und legen eine Bruchlandung auf einem der Felsmassive hin. Dort treffen sie auf den geisterhaften „Baumeister" – mit ihm zusammen rüsten Sie Ihre Insel zum Schlachtschiff auf und ziehen gegen die Wächter in den Kampf. Die Spielsteuerung erfordert zunächst etwas Eingewöhnungszeit, geht dann aber kinderleicht von der Hand.



GENRE:	Genre-Mix
VORAUSSETZUNG:	P 450, 64 MB
HD-SPEICHER:	209 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	27. September 2002

WEBLINKS
SPIEL: www.project-nomads.de
PUBLISHER: www.cdv.de

PROJECT NOMADS

Release: 2.Hälfte 2002

Story

Welch Katastrophe: Der Planet der Nomads zerbarst! - Eine faszinierende Welt aus schwebenden Felsinseln entstand - Ihre gewählte Spielfigur hat überlebt.

Und nun?

Vernichten Sie die Urheber der Katastrophe. Mit magischen Gegenständen machen Sie aus Ihrer Insel einen Kampfkoloss. Mit bewaffneten Flugapparaten sichern Sie weitere Artefakte und Rohstoffe. Denn der Showdown naht.

In diesem einmaligen Action-Strategy-RPG gibt es genug zu tun.

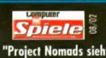
Packen Sie's an!

Features

- Packendes Action-Strategy-RPG
- Atemberaubende 3D-Umgebung mit spektakulärer Grafik
- Grenzenlose Flüge durch eine faszinierende Wolkenwelt
- 3 verschiedene Helden zur Auswahl: die schöne Susie, der gewitzte John oder der starke Goliath
- 8 Haupt-Quests mit zahlreichen Sub-Quests
- Mehr als 40 unterschiedliche Gegner
- Für jeden Charakter spezielle Effekte, Gebäude, Fahrzeuge etc.
- Ausgefallene und innovative Story
- Feuerbälle, Kugelblitze und magische Wirbelstürme zum Bekämpfen der Feinde
- Uneingeschränkte Bewegungsfreiheit zwischen den fliegenden Inseln
- Multiplayer für bis zu 8 Spieler über LAN oder Internet



"Geheimtipp"



"Project Nomads sieht fantastisch aus!"



PC ACTION 10/2001

"Das beste Spiel der ECTS"







www.cdv.de
www.project-nomads.de

CDV Software Entertainment AG ist seit April 2000 am Neuen Markt Frankfurt notiert:

WKN: 548 812
Börsenkürzel: OGG
ISIN Code: DE 000 548 8126

Tel. 0700-CDVGAMES
2 3 8 4 2 6 3 7

RADON LABS



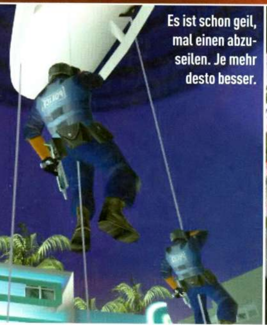
TOP NEWS

Die 80er-Show



Pastellfarbene Sakkos, beschissene Frisuren und ganz schlimme Musik. GTA: VICE CITY beamt den Spieler ins Jahrzehnt des schlechten Geschmacks.

Na, sind das nicht scharfe Aussichten? Ja, so ein Sonnenaufgang ist was Feines!



Es ist schon geil, mal einen abzuseilen. Je mehr desto besser.



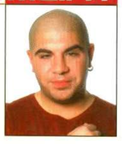
Kubanische Straßengangs sorgen für eine nette Multi-Kulti-Atmosphäre!

Fränkel wäre auch gern ein harter Biker, doch es hat nur zum Leserbrief-Onkel gereicht.

Action | *GTA 3* gehört bei Action-Fans definitiv zu den beliebtesten Spielen dieses Jahres. Gute Nachricht: Der Nachfolger erscheint bereits am 22. Oktober. Schlechte Nachricht: Vorerst nur für die PlayStation 2. Kommentar des Herstellers: „Von einer PC-Umsetzung wissen wir noch nichts." Aber keine Panik, liebe Leser, das werden wir ja sehen! Lesen Sie mal den Kasten „PC Action meint". *GTA: Vice City* bietet alle beliebten Tugenden des Vorgängers und noch mehr. Das Ganze spielt in einem 80er-Jahre-Szenario, das stark an die TV-Serie *Miami Vice* oder Brian De Palmas *Scarface* erinnert. Von der beschissenen Frisur bis zum ekelhaft bunten Hawaiihemd wurde wirklich an alles gedacht, was diese Dekade auszeichnete. Natürlich darf der passende Sound nicht fehlen. Deshalb gibt es wieder verschiedene Radiosender und dort läuft nur schärfster Eighties-Sound. Cutting Crew, Hall & Oates, Blondie und vieles mehr. Allerdings sind die Änderungen nicht nur kosmetischer Natur. Es gibt massig neue Waffen und Fahrzeuge. Diesmal dürfen Sie sogar im Hubschrauber über die Stadt fliegen und mit fetten Motorrädern durch Vice City düsen. Dass auch die verschiedenen Verbrecher-Organisationen zum Szenario passen, versteht sich von selbst. Kubanische Drogenbosse, Star-Regisseure mit Mafia-Kontakten und wilde Biker-Gangs warten auf Sie! AHMET ISCITÜRK

Info: www.rockstargames.com

PC ACTION MEINT



Vice City wurde noch nicht offiziell für PC angekündigt. Aber es wird kommen. Da verwetten wir Christian Bigges Familienjuwelen drauf. Take 2 will ja auch Kohle verdienen und dieses Spiel garantiert volle Kassen. Also gedulden Sie sich noch, liebe Leser! Da fällt mir ein passender Witz ein.
Er: „Sag mal, wie heißt denn der Farbige aus Miami Vice noch mal?"
Sie: „Tubbs, glaube ich."
Er: „Nord Corega, oder Süd Corega?"

In dino veritas

Im Dinosaurier liegt die Wahrheit? Schlechtes Wortspiel! Das Spiel TUROK EVOLUTION könnte allerdings gut werden!


Jetzt wissen wir endlich, wieso die Dinos wirklich ausgestorben sind.

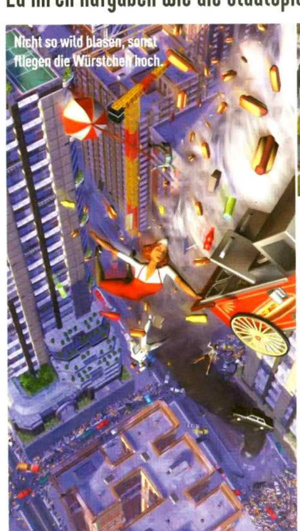

Flugreisen per Pterosaurier waren in der Kreidezeit der letzte Schrei!

Ego-Shooter | Die Firma Acclaim hat doch ein Herz für PC-Spieler. Nachdem der Ego-Shooter *Turok Evolution* mittlerweile für jede Videospiel-Konsole erhältlich ist, wird auch die Computer-Fraktion bedient. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Indianer-Kriegers, der Hunderten von Echsenwesen die hintere Körperöffnung aufreißt. Toll ist, dass Sie ein riesiges und vor allem abgefahrenes Waffenarsenal haben. Den Tek-Bogen etwa, mit zoomfähigem Zielfernrohr. Lustig: Wenn Giftpfeile zum Einsatz kommen, kotzen sich getroffene Gegner die Seele aus dem Leib. Ein genauer Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest. AHMET ISCITÜRK

Info: www.turok.com

Frischer Wind

Hilfe und Schutz bei Naturkatastrophen gehört in SIM CITY 4 genauso zu Ihren Aufgaben wie die Städteplanung.


Nicht so wild blasen, sonst fliegen die Würstchen hoch.


Voll abgespritzt: Niemand hat mehr Druck auf der Leitung als die Feuerwehr.

Wirtschaftssimulation | Größer, realistischer, komplexer: Im Gegensatz zu den Vorgängern stehen Ihnen bei *Sim City 4* mehr Möglichkeiten offen: Laut EA dürfen Sie noch diesen Herbst die Landschaften verändern und Berge versetzen, Wirbelstürme frühzeitig abschwächen oder die Lavamassen aus einem Vulkanausbruch um Ihre Stadt leiten. Die Bürger führen ein „richtiges" Leben, gehen zur Arbeit und zum Shopping, verüben Verbrechen und geraten bei Katastrophen in Panik. Polizei, Feuerwehr und der Bürgermeister selbst unterstehen Ihrer Kontrolle. ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.ea.com

LIES MICH!

ERSTES VORBEBEN

Action | Die gute Nachricht zuerst: *Quake 4* befindet sich jetzt offiziell in der Entwicklungsphase. Und nun zur schlechten: Neue Informationen über den heiß erwarteten Ego-Shooter will id Software erst bei der nächsten QuakeCon im August 2003 zur Verfügung stellen. Wenn's mal wieder länger dauert ... (BB)

Info: www.idsoftware.com

NICHT WEGRENNEN!

Adventure | Das Hamburger Softwarehaus dtp holt das spanische Adventure *Runaway* in deutsche Gefilde. Nach der Insolvenz der ursprünglichen Vertriebsfirma Dinamic war eine lokalisierte Fassung in weite Ferne gerückt. Nun ist *Runaway* zum Greifen nahe. Veröffentlichungstermin ist der 4. November. (BB)

Info: www.dtp-ag.com


Jetzt wird deutsch gelernt, Señorita!

BIN ICH SCHON DRIN?

Action | Ihre letzte Chance, groß rauszukommen: Konami sucht bis zum 30. September Spieler-Namen für den Agenten-Shooter *Metal Gear Solid Substance*. Alles was Sie tun müssen, ist, Ihren Namen, Geburtsdatum, Blutgruppe und Nationalität an Konami zu schicken. Mit etwas Glück ist Ihre ID vielleicht im Frühjahr 2003 in die Erkennungsmarke eines feindlichen Soldaten eingraviert. (BB)

Info: www.konamijpn.com/products/mgs2_sub

GREIF'S AB!



Unser Rundum-Sorglos-Paket für den abenteuerlustigen PC-Spieler.

Adventure | Abenteurer aufgepasst! Diesen Monat verlosen wir fünf Fan-Pakete rund ums *Lucas Arts Adventure Pack*. Neben THQs neuester Spielesammlung erwartet die glücklichen Gewinner ein Zippo-Feuerzeug, ein Piratenbuch, ein Kompass, eine Piratenflagge sowie das Video *Jäger des verlorenen Schatzes*. Interesse? Schicken Sie uns bis zum 4. Oktober eine E-Mail unter dem Betreff „Indy" an gewinnspiel@pcaction.de oder eine Postkarte an die Verlagsanschrift. (BB)

Info: www.thq.de

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	–	NEU	MAFIA	Take 2
2	–	NEU	MAFIA SPECIAL EDITION	Take 2
3	▼	1	WARCRAFT 3	Vivendi
4	–	NEU	TACTICAL OPS	Infogrames
5	–	NEU	EMPIRE EARTH MIDPRICE	Vivendi
6	▼	3	NEVERWINTER NIGHTS	Infogrames
7	▼	4	GTA 3	Take 2
8	–	NEU	NEOCRON	CDV
9	▼	7	GRAND PRIX 4	Infogrames
10	–	NEU	DIE SIMS (DVD)	Electronic Arts

Quelle: SATURN

Große Töne spuken



Die Experimente der Knoff-Hoff-Show werden immer spektakulärer. Nachahmung ist höchst gefährlich!

Wollten Sie immer schon mal als Poltergeist kleine Kinder erschrecken? Dann könnte GHOSTMASTER Ihr Ding sein.

Strategie | Mit *Ghostmaster* erwartet uns ab November 2002 ein kunterbunter Mix aus Wirtschafts- und Lebenssimulation, angereichert mit Strategie- und Adventure-Elementen. Worum geht's? Das kleine Städtchen Gravenville ist in der Hand von Gespenstern, Poltergeistern und Kobolden, die die armen Einwohner Tag und Nacht terrorisieren. Sie schlüpfen in die Rolle des Geister-Bosses und koordinieren den Einsatz Ihrer Spuk-Truppen in über 30 Szenarien. CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.empireinteractive.com

Bock auf'n Bunny?

Polizeihase Max kommt zurück. Samt seinem Hunde-Kumpel Sam. In SAM & MAX 2.

Adventure | Es kommt. Es kommt nicht. Es kommt. Wie beim Blumenblätter-Zupfspiel wechselten die Gerüchte über eine Fortsetzung des Comic-Adventures *Sam & Max*. Jetzt ist es amtlich: Die Spieleschmiede LucasArts will das Bekloppten-Duo aus Hase und Hund im Frühjahr 2004 auf dem PC wiederbeleben. Sie begleiten Max und Sam durch zahlreiche Missionen voller kniffliger Rätsel mit derbem Humor. Die Geschichte baut auf dem 1993 erschienenen *Sam & Max: Hit the Road* auf. TANJA BUNKE

Info: www.lucasarts.com



Die Arbeitsgemeinschaft dentale Technologie e. V. empfiehlt: Immer schön die Zähne putzen!

WER ZUR HÖLLE IST EIGENTLICH...

Pierre Hintze

WIE WIRD MAN ZUM PRODUZENTEN DES WICHTIGSTEN FUSSBALL-SPIELS FÜR KONSOLEN UND HEIMCOMPUTER? GANZ EINFACH: MAN MUSS EIN BALLVERRÜCKTER SEIN, LEIDENSFÄHIGKEIT BEWEISEN UND SEINE FRAU EINNORDEN. KLINGT EINFACH, SAGEN SIE?

ERFOLGSERLEBNIS: ÄUSSERST LÄSSIG VERHINDERT FABIEN BARTHEZ DAS 1:0 DURCH KONAMI.

Der Deutsche Pierre Hintze hat's gepackt. Als PC-Produzent der *FIFA*-Serie sagt er rund 70 Programmierern und 30 Grafikern bei EA Sports in Vancouver, in welche Richtung der Ball zu rollen hat. Geboren wurde der 31-Jährige im Osten Deutschlands, wo er als Steppke die Fußballschule von Chemnitz durchlief. Hintze zockte mit Rico Steinmann (Ex-FC Köln) und Sixten Veit (Hertha BSC), der Profivertrag mit Kaiserslautern war fast unter Dach und Fach. Dann „explodierte" sein Knie: Seiten- und Kreuzbandriss, Karriere-Ende mit Anfang 20. Pierre lernte Koch und brutzelte in London marinierte Heringe und Kalbsrahmgeschnetzeltes. Schönes Leben? Nee! Also heuerte er bei Sega als Sprachtester an, stieg zum Produzenten von *Worldwide Soccer* auf. Ein Erfolg auf dem Sega Saturn. Pierre wurde von Electronic Arts abgeworben. Zunächst bastelte er am *Fußballmanager* herum. War nichts. Also entwarf er flugs ein Konzept für ein *Harry Potter*-Quidditch-Spiel, das bis heute nicht erschienen ist, und wechselte nach Florida zum *Madden*-Team. „So was wie der heilige Gral von EA Sports." Zwei Jahre später war man in Vancouver nicht mehr zufrieden mit *FIFA*. Ein Anruf, kurz darauf wird der Ballfetischist zum Produzenten der Serie. Sein Arbeitstag seit knapp vier Monaten: 6.15 Uhr aufstehen, danach Sport (Radfahren, Squash, im Winter Langlauf). 9 Uhr ins Büro, Meetings, 19 Uhr E-Mails lesen, 22 Uhr Konzepte und Ergebnisse checken bis 2 Uhr morgens. Wie hält man das aus? Durch die genialen Kollegen, meint Pierre. Das sei seine Droge. Dennoch freut er sich auf mehr Privatleben nach der Stresszeit. Viel Zeit mit seiner Frau Victoria, einem englischen Fotomodel (seit zwei Monaten verheiratet), will er verbringen. Und mehr Schach spielen, gut Essen gehen. Übrigens: Victoria hasst Videospiele. Na dann!



Gut gebrüllt, Löwe: Mit Ihrer riesigen Armee stutzen Sie der fiesen Pussy im Hintergrund die Haarpracht.

Die Größe macht's!

Auf sie mit Gebrüll: Heute Abend gibt's 'ne fette Grillparty.

Lust, mal wieder Hand anzulegen? Nächstes Jahr haben Sie mit BLACK & WHITE 2 dazu Gelegenheit.

Strategie | Über Völker wachen, Heiden zum Glauben bekehren, eine widerspenstige Kreatur großziehen und nebenbei Rätsel lösen – in *Black & White* hatten Sie mächtig was um die Ohren. Der zweite Teil setzt eins drauf und nähert sich damit dem Strategie-Klassiker *Populous*. Ihre Spielwiese ist umfangreicher gestaltet und in einer römisch angehauchten Epoche angesiedelt. Dort herrscht Krieg unter den Bewohnern. Gehören Sie à la Darth Vader der dunklen Seite an, planen Sie Eroberungszüge und schicken Ihre Vasallen ins Gefecht. Bei der freundlichen Variante steht der Schutz Ihrer Anhänger an erster Stelle. Ein tierisches Geschöpf ist wieder mit von der Partie. Es hat wesentlich mehr Aktionsmöglichkeiten und kann beispielsweise Truppen befehligen. Wann *B&W 2* nächstes Jahr erscheint, ist ungewiss. TANJA BUNKE

Info: www2.bwgame.com

Nur 48 Stunden

Bei FIRESTARTER haben nicht nur Singles Spaß. Auch im Netz geht ordentlich die Post ab.



Knick in der Optik: Ich glaub', es ist Zeit für 'nen Termin beim Augenarzt.

Ego-Shooter | 2010: Sie sind gefangen! Im „realistischsten Computerspiel aller Zeiten". Wenn Sie nicht binnen 48 Stunden alle 16 Levels durchgezockt haben, tötet der Rechner Ihr virtuelles Ego. Schuld ist ein sadistischer Virus, der das Betriebssystem kontrolliert. *Firestarter* stammt vom russischen Entwickler GSC Game World (*Codename: Outbreak*) und zeichnet sich neben der futuristischen Story durch sein schnelles, arcadelastiges Gameplay aus. Termin: Anfang 2003. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.gsc-game.com



GERÜCHTE KÜCHE

Kommst du jetzt? Oder nicht? Diese Fragen können Sie Ihrem Lebensabschnittsgefährten stellen. Oder uns, wenn's um Spiele geht.

Kaum hat man *OFP: Resistance* durch, gibt's auch schon Neues zu dem Thema. Während der Games Convention deutete Codemasters an, dass eventuell ein *Operation Flashpoint*-Nachfolger in der Mache sein könnte. Falls das wahr ist, wird's dieses Jahr aber trotzdem definitiv nix mehr. Die böhmischen Buben von Bohemia Interactive wollen nämlich die alte Grafik-Engine erst richtig schön aufmöbeln, bevor sie sich an ein neues Spiel machen. Wenn die Optik dann passt, darf das Spiel unserer Meinung nach gerne etwas länger dauern! Richtig lang dürfte es dauern, bis Hobby-Strategen wieder ein waschechtes *X-Com*-Abenteuer genießen dürfen. Aber wenigstens gibt es jetzt schon konkretere Hinweise zu einem Nachfolger. Julian Gallop, Erfinder des Strategie-Krachers *X-Com*, hat in einem Internet-Forum erwähnt, dass sich die Firma Firaxis die Rechte an der bekannten Lizenz geschnappt hat. Das lässt auf Gutes hoffen. Denn hinter diesem Unternehmen steht kein Geringerer als Strategie-Guru Sid Meier! Der *Civilization*-Macher sollte eigentlich schon allein ein Garant für ein gutes Spiel sein. Denn, glauben Sie der alten Bauernregel: Ist das Spiel von Sid, wird's bestimmt ein Hit!

Infos: http://pub73.ezboard.com/fcodogamesfrm1.showMessage?topicID=2704.topic und www.flashpoint1985.com



Wir wollen wieder ein X-COM-Rundenstrategiespiel! Mit fetten, hässlichen Aliens!

Ich glaub, ich muss kotzen!

Manchem wird beim Achterbahnfahren oder vom Joachim-Hesse-Angucken schlecht. Für Ersteres gibt es zum Glück das ungefährliche ROLLERCOASTER TYCOON 2.

Simulation | Wo kann noch ein Looping hin? Wo am besten das Tempo bremsen? Soll ich teures Personal einstellen oder pfeif ich auf die Sicherheit meiner Kundschaft? Diese Fragen dürfen Sie sich bald wieder stellen! Anfang November kommt *Rollercoaster Tycoon 2*. Es warten unter anderem mehr als 20 neue Szenarien, vier zusätzliche Bahnen, neue Streckenteile, ein aufgebohrter Editor und laut Hersteller ein verbessertes Menüdesign samt optimiertem Managerteil. AHMET ISCITÜRK

Info: www.infogrames.de



Auch Fränkels Leben verläuft jetzt wieder in geregelten Bahnen.

Die gefährlichsten Achterbahnen der Welt

1. BITCH-CRUISER
IN SOUTH CENTRAL LA
Gangsta-Rapper und Drogenabhängige bedrohen Sie mit Waffen, während Sie sich beim Doppellooping die Seele aus dem Leib kotzen.



2. SHALOM-HOBEL
IN JERUSALEM, ISRAEL
Diese von Pop-Ikone Rabbi Williams betriebene Bahn bietet die berüchtigte, lang gezogene „Korkenzieherlocke", die vor allem von Hollywood-Star Jude Law geschätzt wird.



3. WARSCHAU EXPRESS
IN LODZ, POLEN
Diese polnische Todesbahn ist so gefährlich, weil ständig die Räder geklaut werden. Achterbahn-Chef Pavel Radstand: „Ich fühlen mich wie gerädert. Ich nix mehr weiß Rad. Auch nix Weißrussland!"



Fotos: action press (2), Iscitürk (1)

Diablo ist super!

Bei LAMBORGHINI rasen Sie aber auch in 24 anderen Edel-Modellen um die Welt.

Rennspiel | Wenn's privat nur für'n Smart reicht, kommt Ihnen dieses Spiel gerade recht: *Lamborghini*. Ab März 2003 dürfen Sie 25 Modelle (Diablo, 350 GT, Miura, Countach, Murcielago, etc.) der italienischen Edelmarke an die Wand fahren, ohne mit der Wimper zu zucken. Zwar nur virtuell. Aber bei Rennen in aller Welt und mit realistischem Schadensmodell, wie wir uns bei der Games Convention überzeugten. HARALD FRÄNKEL

Info: www.lamborghini-the-game.com

Ist diese formvollendete Rückansicht mit den vier Auspuffrohren nicht hübsch? Wer braucht da noch 'ne Frau?

BESSERWISSER

HARALD FRÄNKEL ÜBER FEUCHTE FRAUENTRÄUME

Lady Chatterley

Neulich habe ich meine feminine Seite entdeckt. Das war schön. Kann ich total empfehlen! Wenn Ihnen mal fad ist, in einen Flirt-Chat einloggen und sich als Frau ausgeben. Namen wie Luder18 oder SexyMaus25 kommen gut. Es klappt aber auch wie in meinem Fall mit SixtyNine. Binnen zwei Sekunden poppten fünf Fenster auf, weil mich diverse Macker anflüsterten. Besonders scharf fand ich Blade327. Ein Mann, der weiß, was Frauen wollen. Er fragte „w?", ich sagte „Ja". Er fragte „Wie alt?", ich sagte „23". Er fragte „Woher?", ich sagte „Nürnberg". Schon war alles klar. Wozu überflüssige Worte? Er wollte „ts" (Telefonsex) und gab mir seine Nummer. Der Depp. Ein anderer fragte nur: „CS?". In solchen Fällen empfehle ich, sich doof zu stellen und zu zicken. Da stehen Männer drauf. Ich: „CS? *Counter-Strike*? Spiel ich nie!". Er erklärte mir eifrig, dass das Cybersex heiße. „Oh! Nein! Nicht beim ersten Mal. Ich möchte dich zunächst näher kennen lernen", hauchte ich zart auf die Tastatur. Und machte ihn heiß. „Ich habe lange, blonde Haare und bin 1,83 Meter groß. Da ist es für eine Frau schwer, einen Mann zu finden." Sein „Uiii" zeigte mir: Es war so weit. Das Blut war von seinem Schädel nach unten in den Beutel gesackt. Es war Zeit, ihn abzukühlen: „Meine Freundin ist gerade gekommen, ich muss jetzt leider aufhören." Er: „Oh schade!". Ich: „Ja, besonders weil ich lesbisch bin, was?". Na ja. Irgendwie hat er darauf gar nix mehr geschrieben. Ich fühlte mich fallen gelassen wie eine heiße Kartoffel. So ein Schwein! Nö, ernsthaft: War echt unterhaltsamer als die bekloppteste Talkshow! Eins noch: Kennen Sie die intelligenteste Chat-Frage? Es ist diese: „Will wer chatten?". Ich frag beim Metzger auch immer, ob er Fleisch verkauft.

Pamela Anderson ist der Traum aller Männer. Wen wundert's?

Wer auf Deine Insel darf, bestimmst nur Du!



Willst du mich?

Baaald geeeht's looohooos! Mit der schicken FIFA-Grafik im Gepäck will der FM 2003 an die Spitze stürmen.



Da kocht der Pott! Packende Duelle zwischen Schalke und dem BVB sehen jetzt noch besser aus.

WiSim I Fast ein Jahr ist es her, als EA Sports der große Wurf gelang – ihr *Fußballmanager 2002* heimste durchweg positive Kritiken ein. Am 29. November erscheint der Nachfolger, dessen einzige Neuerung nicht nur Lothar Matthäus' Visage auf dem Cover ist. So kommen Sie bei den Spielszenen in den Genuss der 3D-Engine von *FIFA 2000* und dürfen sich obendrein durch ein aufgeräumtes Menü klicken, nach den Spieltagen im „Kicker" blättern oder verstärkt in die Jugendarbeit investieren. Anheuern dürfen Sie in knapp 50 Ligen. CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.fm2003.de

Oder willst du mich?

ANSTOSS 4 pfeift auf Original-Daten. Dafür gibt's Optionen satt. Reicht das zum Gruppensieg?



Drecksäcke! In der Halbzeit versohlen Sie Ihren Millionarios den Hintern. Zwar nur verbal, aber immerhin animiert.

WiSim I *Anstoss 4* soll alle Facetten des Fußballs einfangen, sagt Entwickler Ascaron. Aha! Und wie wollen die das machen? Zum Beispiel mit einer neuen Grafik-Engine, die auf TV-ähnliche Spielszenen setzt und dreidimensionale Vereinsgelände darstellt. Rund 800 neue Kickerbewegungen wurden per Motion Capturing aufgenommen. Beim Optionsmonster sticht ein neues Feature besonders ins Auge: Mithilfe eines Editors können Sie eigene Standardsituationen und Spielzüge basteln. Der Ball rollt ab November. CHRISTIAN BIGGE

Info: www.anstoss4.com

Ähh, ich sach' ma

Fußballer sind superschlau. Die malochen sich nicht kaputt und verdienen trotzdem eine Schweine-Kohle. Okay, so richtig schlau sind trotzdem nicht alle ...

LOTHAR MATTHÄUS ANALYSIERTE:



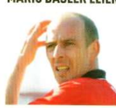
Über Jürgen Klinsmann: „Der Jürgen ist ein Weltmann. Er war ja immer ein Gegenpol zu mir."
Zu Christoph Daum: „Wichtig ist nur, dass er eine klare Linie in sein Leben bringt."
„Wir dürfen jetzt nur nicht den Sand in den Kopf stecken."
„I hope, we have a little bit lucky."

ANDREAS MÖLLER SCHWADRONIERTE:



„Mailand oder Madrid – Hauptsache Italien!"
„Wir sind an ein Limit gekommen, wo es im Moment nicht drüber geht."
„Mein Problem ist, dass ich immer sehr selbstkritisch bin. Auch mir gegenüber."
„Der Basler, der ist eh doof."

MARIO BASLER LEIERTE:



„Ich bin wieder derjenige, der wo alles ausbaden muss."
Beim Besuch einer Holocaust-Gedenkstätte: „Trainer, hat's so was wirklich gegeben?"
„Ich grüße meine Mama, meinen Papa und ganz besonders meine Eltern."
„Jede Seite hat zwei Medaillen."

Fotos: action press

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE? ____

2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

	Habe ich	Will ich kaufen
PlayStation 2	☐	☐
Game Boy	☐	☐
GameCube	☐	☐
Xbox	☐	☐
PC < 1.000 MHz	☐	☐
PC > 1.000 MHz	☐	☐

3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	Sehr	Ausreichend	Weniger
Kompetent:	☐	☐	☐
Kritisch:	☐	☐	☐
Informativ:	☐	☐	☐
Übersichtlich:	☐	☐	☐
Preiswert:	☐	☐	☐
Optisch ansprechend:	☐	☐	☐

5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION? (SCHULNOTEN: 1 = GENIAL, 6 = BUH!)

	1	2	3	4	5	6
Aktuelle Ausgabe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Textqualität:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Layout:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Titelbild:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
DVD/CD-ROM:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

6a. WIE GEHEN SIE INS INTERNET?
☐ Analog ☐ ISDN
☐ DSL ☐ Habe kein Internet

6b. SOLLTEN SIE „DSL" ANGEKREUZT HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?
☐ AOL ☐ T-Online
☐ ____________

7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION? (GEBEN SIE EINE ZAHL VON 1 BIS 12 AN)
____

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHULNOTEN:

	1	2	3	4	5	6
News:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Leserbriefe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spielerforum:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spieletipps:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CD-/DVD-Inhalte:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIELE-MAGAZINE LESEN SIE?
____
____

10. WELCHES IST IHR LIEBLINGSGENRE?
☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel
☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Topspiel ab, das wir unter allen Einsendern verlosen. Durch Ihren Stimmzettel können Sie aktiv an der Gestaltung der PC ACTION mitwirken. Cool oder?

Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, Absender drauf und ab damit an die:

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 10/2002
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth



MARCEL STRACK aus Bad Berleburg darf sich auf das Spiel *F1 2002* freuen.


PC
CD


RollerCoaster
TYCOON
2


Chris Sawyer


ATARI


Bestehe im Kampf gegen
eine dunkle Bedrohung
Wähle die Macht der Waffen
oder die Kraft der Magie
Finde Deinen Weg durch
drei verschiedene Epochen
Archangel
www.archangel-online.com


Das Schicksal hat Dich auserwählt...
... stell Dich ihm in Archangel,
dem mystischen Action-Adventure für den PC.
METROPOLIS SOFTWARE
© 2002 by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4A, A-8786 Rottenmann
JoWooD Productions

NETNEWS

AUF DVD
LAN-Party-Fotos
Bilder von der CS_Doctors #6
csdocs6.exe

Darth Maul würde vor Neid erblassen: DAS ist ein Laserschwert, was?

Tolle Preise. Aber wer zur Hölle braucht einen mit Paketband dilettantisch reparierten PC (links)?

Bei der CSD-LAN-Party sah's irgendwie ein bisschen so aus wie bei einer LAN-Party. Wer hätte das gedacht?

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier von PlanetLAN weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!





Felix Lohmeier
Aka Parcefix
19 Jahre
PlanetLAN
fl@planetlan.de

„LAN-Party und Disco? Früher unvereinbar (Gamechannel) und heute scheinbar Garant für ausgebuchte Hallen. Party on, Wayne!"

Das ging ja Rock, zock!

Disco-Tanz und LAN-Party im Doppelpack: Die CS_Doctors #6 lockte 512 Spieler in ein Kaff.

LAN-Party | Trotz der Urlaubszeit hat das LAN-Party-Team der CS_Doctors über 500 Zocker mit einem umfangreichen Rahmenprogramm ins Dorf Legden (Münsterland) gelockt. Die Eintrittskarte für eine Disco war bereits im Preis enthalten. Außerdem durften sich die Teilnehmer beim Bullriding versuchen. Die CSD #6 war zudem Austragungsort für die Finalspiele der Online-Liga „Leaguez". Beim *Counter-Strike*-Turnier sicherten sich „gamepoint" den Sieg vor „Logos" und „angelDust". Während des PCA-WWCL-Turniers setzte sich XX5.de gegen namhafte Konkurrenz durch. Ein Termin für die nächste Party steht schon fest: Vom 15. bis 17. November wird wieder gezockt und gerockt. FELIX LOHMEIER

Info: http://master.gamigo.de/csdoctors/csdocs/index.php



Die Nächste bitte!

Keine Warterei: Die dritte Saison der PC-ACTION-WWCL startet.

E-Sports | Direkt nach dem PC-ACTION-WWCL-FINALE in Celle (vgl. Bericht in PCA 9/2002 und Video auf der aktuellen DVD) fiel der Startschuss für die dritte Saison. Indizierte Titel sind künftig nicht mehr bei den Wettbewerben vertreten. Dafür kommen andere Spiele und Modi hinzu. Neu am Start sind *Counter-Strike* 2 gegen 2 (Sniper-Modus), *Jedi Knight 2* (Duell und Teamplay), *Need for Speed Porsche*, *Revolt* (Knockout-Modus) und *Warcraft 3* als zusätzliches Strategiespiel. Die Turnierpreise stehen noch nicht fest, sollen aber in ähnlicher Höhe liegen wie bei der jüngsten Saison. Hier gab es Sachpreise in Höhe von rund 65.000 Eu-ro zu gewinnen. Die ersten Veranstaltungen stehen fest, bei denen Clans und Einzelspieler Qualifikationspunkte für die kommenden Finals einfahren können. FELIX LOHMEIER

Info: www.wwcl.net

AUF DVD
Cyber-Gladiatoren
VIDEO: Rückblick auf das 2. Finale der PC-ACTION-WWCL

Merke: Bei zu viel Durst verdrängt der Wasserkopf das Gehirn!

Pippi Langstrumpf steht neuerdings voll auf Leder.

Du treibst mich in die Ruinen!

Wollen Sie mit der Dame rechts ein Bündnis fürs Online-Leben eingehen? Bald lädt ASHERON'S CALL 2 zum Baggern ein.

Online-Rollenspiel | Die Fantasy-Welt von Dereth liegt in Ruinen. 300 Jahre nach der Handlung in *Asheron's Call 1* starten Sie im Internet mit Mitspielern, die sich zu Allianzen und Königreichen zusammenschließen können, den Neuaufbau. Die wichtigsten Fakten: Entwickler Turbine Entertainment verspricht monatliche Story- und Quest-Updates, fünf verschachtelte Skill-Bäume, über 50 Monster und spezielle Serverwelten – etwa für metzellustige Playerkiller. Die hauseigene Grafik-Engine soll mehr als 100.000 Polygone gleichzeitig darstellen und klotzt mit etlichen Wasser-, Rauch-, Nebel- und Schatteneffekten. Den offenen Beta-Test will „Schirmherr" Microsoft Ende Oktober starten. CHRISTIAN BIGGE

Info: www.microsoftgamesinsider.com/AC2

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN

Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten sechs Wochen.



Party	Datum	PLZ/Ort	Teilnehmer	PC ACTION WWCL sponsored by intel	URL
DEUTSCHLAND					
1 LANwirtschaft II	20.09.2002	06237 Spergau	440	✔	www.lanwirtschaft.de
2 TT-LAN	20.09.2002	77652 Offenburg	240	✔	www.tt-lan.de
3 Lania	27.09.2002	35285 Gemünden	408	✔	www.lania.de
4 30. deadbyte netwar	27.09.2002	71638 Ludwigsburg	299	✔	www.net-war.de
5 Xolon X	27.09.2002	48165 Münster	315	✔	www.xolon.de
6 LPH IX	04.10.2002	31785 Hameln	216	✔	www.hannover.lanparty.de
7 TSH #9	11.10.2002	59519 Möhnesee	300	✔	www.team-slaughterhouse.de
8 Böhlen LAN IV	11.10.2002	04564 Böhlen	414	✔	www.boehlen-lan.de
9 LAN-Inferno 7	11.10.2002	21357 Bardowick	314	✔	www.lan-inferno.de
10 Invasion Deluxe	18.10.2002	96215 Lichtenfels	500	✘	www.infasion-deluxe.de
11 LTR 6	25.10.2002	15230 Frankfurt/Oder	650	✔	www.npffo.de
12 Dimensions III '02	25.10.2002	72768 Rommelsbach	384	✔	www.dimensions.de
Österreich					
LoosLAN 2	20.09.2002	3382 Loosdorf	200	✔	http://bitbrothers.org/looslan2/
LANing zone 4	25.10.2002	5020 Salzburg	500	✘	www.laningzone.com
Schweiz					
LANforce IV	20.09.2002	4900 Langenthal	500	✔	www.lanforce.ch
NetGame Convention 3/02	18.10.2002	3000 Worb/BE	200	✘	www.netgame.ch

HURRA! GEWONNEN!

DIESE SIEGER DER ÖSTERREICHISCHEN WCG-QUALIFIKATIONSTURNIERE DÜRFEN NACH KOREA:


Foto: action press

Tick, Trick und Track gibt's jetzt auch auf Koreanisch.

COUNTER-STRIKE:]I[NFERNUM
Q3:]I[TROPF
UT:]I[FALCON
STARCRAFT BROOD WAR:ATP.KRACK.MOE
AGE OF EMPIRES 2: [PG]PLEXIQ
FIFA 2002: [HF]CHILL

Hölle, Hölle, Hölle!

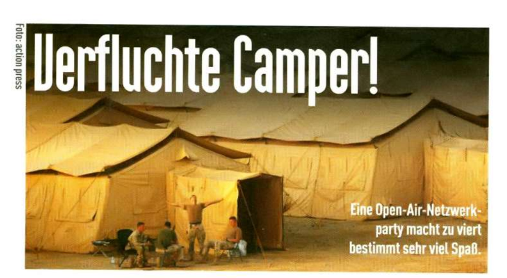
Clan [I]nfernum entfachte bei der Qualifikation für die World Cyber Games ein Inferno.

E-Sports | Am Anfang des Wochenendes hatte kaum einer damit gerechnet, dass überhaupt Turniergewinner bestimmt werden können. 800 Teilnehmer in St. Pölten saßen bei der Dagor.net während der World-Cyber-Games-Qualifikationsturniere ohne funktionierendes Netzwerk auf ihren Plätzen. Es musste auf 100 Mbit heruntergefahren werden, nachdem ein Teilnehmer mittels eines nicht geänderten Standardpasswortes Zugriff auf den Backbone erhielt. Die Internetverbindung setzte aus, die Coverage funktionierte nicht und die WCG-Rechner mussten neu aufgesetzt werden. Am Samstag sah die Welt dann anders aus. Mit der neuen Netzwerkstruktur und viel Arbeitseinsatz beseitigte Veranstalter Dagor.net alle Probleme. Im Rahmen der WCG-Qualifikation kam es zu spannenden Matches, die das Team]I[nfernum dominierte und sieben von zehn österreichischen Teilnehmern (siehe Kasten „Hurra! Gewonnen!") zur „Weltmeisterschaft" nach Korea schickt. FELIX LOHMEIER

Info: www.dagor.net

Foto: action press

Verfluchte Camper!



Eine Open-Air-Netzwerkparty macht zu viert bestimmt sehr viel Spaß.

Die spinnen, die Wohnmobil-Niederländer! Obwohl: Vielleicht finden ja auch Sie eine LAN-Party im Freien cool?

LAN-Party | Die Campzone in Holland bietet über elf Tage hinweg Hightech-Camping mit hunderten von Gleichgesinnten. Bei gutem Wetter werden die PCs im Freien aufgebaut und zu einem riesigen Open-Air-Netzwerk verbunden. Bei Regen verkriechen sich die Zocker in ihren Zelten. Die diesjährige Campzone ist gerade erfolgreich beendet, da steht auch schon die Ankündigung für nächstes Jahr: Vom 25. Juli bis 4. August steigt die nächste Veranstaltung. FELIX LOHMEIER

Info: www.campzone.nl

Weil kein altes, faltiges Weib in Warcraft 3 vorkommt, musste Inge Meysel eine Rolle als „Baum des Lebens" übernehmen.

Dicke Dinger sind geil!

Orks z. B.: Man kann mit ihnen fette Preise absahnen! Bei der Deutschen WARCRAFT 3-Meisterschaft.

E-Sports | *Warcraft 3* entwickelt sich wie erwartet zum führenden Strategietitel. Der logische Schritt: Es gibt immer mehr Ligen und Turniere. So hat nun Netzstatt nach langer Abstinenz die Deutsche Meisterschaft gestartet. Mit Unterstützung von Vivendi, AMD und eBay vergibt der Veranstalter Sachpreise im Wert von 15.000 Euro. Die Qualifikation für die Finalspiele im März 2003 erfolgt online über von www.warcraft.de veranstaltete Turniere und über eine Reihe von LAN-Partys. Die Saison startete am 6. September mit der LAN-Arena in Salzgitter, die Platz für 812 Zocker bot. FELIX LOHMEIER

Info: www.wwcl.net





Zieh's dir an, Mann!

Wie wär's etwa mit einem Counter-Strike-Shirt von unserem Zeichner Gunjack?

So ein T-Shirt hat entscheidende Vorteile:
Erstens brauchen Sie damit im Winter nicht zu frieren.
Zweitens sind Sie auf der nächsten LAN-Party endlich mal richtig angezogen.
Drittens gibt's die bei PC ACTION umsonst, denn wir verlosen 25 Stück davon.
Übrigens: Coole Caps, Shirts, Sweater, Aufkleber und mehr finden Sie bei Shirts4Clans (www.shirts4clans.de). Mehr von Gunjack gibt's zu sehen unter www.gunjack.de. Wer hätte das gedacht?

Was Sie tun müssen?
Helfen Sie uns Mathe-Deppen bitte und beantworten Sie uns einfach folgende, sehr knifflige Frage:

Wie lautet die Quadratwurzel aus der Zahl der T-Shirts, die wir verlosen?

Die richtige Antwort senden Sie bitte per E-Mail unter dem Stichwort „Shirts4Clans" an gewinnspiel@pcaction.de oder per Postkarte an die:
Computec Media AG • PC ACTION • Kennwort: Shirts4Clans • Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Einsendeschluss ist der 14. Oktober.

DOMINA LUDENS
DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.

Name: Betti
Beruf: Schülerin
Alter: 17 Jahre
Nickname: =(AoE)=BlOOdyMarY
E-Mail: nighthawk675@hotmail.com
Homepage: www.angelz-of-evil.de.vu (Clanpage)
Lieblingsgenre: 3D-Shooter, Action
Lieblingsspiele: AvP 2 und -indiziert-, -indiziert- und -indiziert-
Seit wann ich spiele: Seit dem C64
Statement: Der ultimative Cheatertest – guckt in eure Hose Jungens, wenn er besonders klein is', seid ihr ein Cheater ;P



Anm. d. Red.: Und? Wie viele Cheater hast du schon entlarvt? Betti, Betti, Betti, wenn das deine Eltern lesen ...

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

LIES MICH!



Im Sommer erfreuen sich lauschige Grillabende großer Beliebtheit.

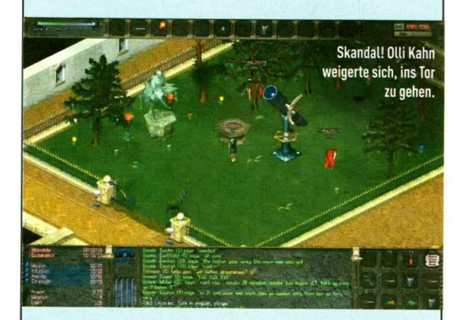
BOMBEN UND STIMMUNG

Shockwave-Spiel | Sind Sie auf der Suche nach einem spaßigen Zeitvertreib für die Mittagspause? Zocken Sie Insel-Versenken! Im kurzweiligen Online-Spielchen *Battle Forts* wählen Sie aus einem Arsenal von 15 Waffen die fiesesten aus und versuchen, das Eiland Ihres Kontrahenten auf den Grund des Ozeans zu bomben. Nachteil: Sie können nur dem Computergegner eins auf die Mütze geben. (CB)
Info: www.cartoonnetwork.com/play/arcade/grimandevil_battleforts/game.dcr

SO EIN CODE!

LAN-Party | Zunächst war unklar, ob noch dieses Jahr eine große Ambience stattfindet. Vom 8. bis 10. September steigt die ehrwürdige LAN- und Coder-Party in Venlo (Niederlande), nahe der deutschen Grenze. Neben den Spiele-Wettbewerben bietet die Ambience auch Konkurrenzen für Grafiker, Coder und Casemodder. Erfahrungsgemäß erwartet der Veranstalter eine hohe Zahl an Gästen aus Deutschland. (FL)
Info: www.ambience.nl

HELD REGIERT DIE WELT



Skandal! Olli Kahn weigerte sich, ins Tor zu gehen.

Online-Rollenspiel | Für Zocker, denen Epen wie *Everquest*, *Anarchy Online* oder *Dark Age of Camelot* zu kompliziert sind, gibt's eine leicht verdauliche Alternative: Das Rollenspiel *Astonia* bietet dank zweier Charakterklassen einen schnellen Einstieg. Die isometrische 3D-Grafik ist nicht mehr zeitgemäß, dafür warten herausfordernde Aufträge. 28 Tage dürfen Sie kostenlos Probe zocken, danach werden zehn Dollar pro Monat fällig. (CB)
Info: www.astonia.com

AUF DVD BONUS-PROGRAMM

Online-Shooter | Gerade erst online, schon auf unserer DVD: Das erste Bonus-Paket zur Splatterorgie *Gore* von Modern Games enthält drei neue Levels und den angekündigten Karten-Editor. Der Patch bietet einige zusätzliche Steuerungseinstellungen. Auch die Grafikauflösung lässt sich höher schrauben. (CB)
Info: www.dreamcatchergames.com/support/gore.html

LESER BRIEFE

Ich will ein Kind!

Von dir! Oder von dir! Ja, Sie sind gemeint, liebe Leserinnen! Bewerben Sie sich. Ich mach dann auch ganz schnell. Versprochen!

Meine heutige Kolumne ist ausnahmsweise nur an unsere weiblichen Leser gerichtet. Alle anderen wegschauen, bitte! Und zwar bräuchte ich mal ganz kurz 'ne Frau, der ich ein Kind machen darf. Schreiben Sie Bewerbungen an Chiffre: 666-69-666. Wie Sie aussehen, ist scheißegal! Die Spielefirma Acclaim hat da nämlich 'ne prima Marketing-Idee: Wer sein Kind Turok nennt, also nach dem Indianer-Spiel, kriegt 10.000 Euro. Das lese ich gerade in einer Pressemitteilung. Ich mein: Hallo? 10.000 Euro für zwei Minuten einfache Arbeit? Hey, Michael Schumacher kriegt grad mal läppische 684 Euro in derselben Zeit (ausgehend von einem Acht-Stunden-Tag). LÄ-CHER-LICH! Also: Für einen Stundenlohn von 300.000 Euro, den Acclaim hochgerechnet löhnt, würd' ich mein Gör ja sogar Britney Spears, Dieter Bohlen oder – noch widerwärtiger – Harald nennen. Verdammt, da fällt mir grad auf: Das Angebot gilt nur für US-Bürger und frau muss das Balg bereits am 1. September geworfen haben. Scheißndreck, Termin verpasst. Was nun? Ich weiß es: Ich starte einen Aufruf an andere Firmen: Macht das auch mal und sagt bitte so neun, zehn Monate vorher Bescheid (leserbriefe@pcaction.de). Ascaron? Ich will meinen plärrenden Wurm Anstoss nennen! Industriegigant fänd' ich auch total super – also, was geht, JoWood? Sudden Strike Fränkel klingt auch geil. Aber am liebsten wär' mir Thrustmaster-Joystick Super-Vibration oder so, falls es ein Junge wird. Der hätte mit diesem Spaß versprechenden Namen nach der Pubertät auch sicher keine Schwierigkeiten, genug willige Frauen zu finden. Und müsste nicht so peinliche, als Kolumne getarnte Kontaktanzeigen aufgeben, wie ich's gerade tu. Ich würde ihm so eine rosige Zukunft bescheren. Tja, für meine guten Taten bin ich ja bekannt. Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel

Mehr Schwachfug unter: www.harald-fraenkel.de

Foto: action press / Montage: Paul Krügel

WAHRSAGER

[...] Fränkel, da du ja auf ALLE Leserbriefe eine bescheuerte Antwort gibst: Kannst du verraten, was mit den Briefen passiert, die zu intelligent geschrieben waren, auf die du keine passende Scheißansage hast? Werden die verbrannt? Der Mutti geschickt? Mit zerfressender Wut vernichtet? Na? Was ist mit dir, Randbeckenschwimmer? Keine Antwort? [...] Pech für dich ... wir wissen die Wahrheit!!! [...]

MANUEL JOHNS UND SIMON PASSLER, ÖSTERREICH

Pah, ihr Wahrsager, locker aus der Hüfte kriegt ihr 'ne Antwort! Recht habt ihr: Um immer möglichst schlagfertig dazustehen, vernichte ich alle Briefe von intelligenten, kritischen Lesern. Bei euch war das ja zum Glück nicht nötig.

PRAKTIKUM?

Hallo Herr Fränkel!!! Ich komme jetzt in die 8. Klasse und da muss ich ein Praktikum machen. [...] Ich wollte deshalb mal fragen, ob man das bei der PC ACTION in Fürth machen kann? [...]

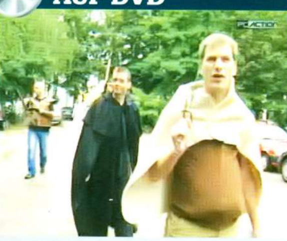
RICARDO JAHN, FEUCHT

Hallo Ricardo! Tut uns Leid, wir nehmen nur Praktikantinnen. Wenn sie wie du aus Feucht kommen, umso besser. Äh ... weil ... ja ... nun, ... weil das ist nur 20 Kilometer von der Redaktion entfernt.

Foto: action press

Die auf der Zigarre abgebildete Dame lehnten wir als Praktikantin ab. Sie kam anderweitig unter und wurde berühmt.

AUF DVD



Trottel auf Tour
VIDEO: Das Making-of zum Fantasy-Epos „Der Herr der Zwiebelringe"

Spezial-Service
Ewald Reisenbichler wollte eine seriöse Antwort. Hier isse!
Kryptischster_Leserbrief_des_Monats.htm

ULA-LALA! 1

[Sonntag, 25. August] ***Hallo Fränkel. Musst du immer Britney verarschen? Ich bin Fan von ihr. Ein sehr großer Fan. In der letzten PC ACTION stand bei einem Bild: Das ist Britneys neuer Freund. Also ich finde das nicht lustig. Das war doch nur ihr Bodyguard! Mein Bruder kauft PC ACTION immer, darum weiß ich, dass du immer Leute verarschst (besonders Britney). Was hast du gegen sie? Hat sie dir etwas gemacht? [...]***

ULA GABRZYCKA, WIEN

Leider hat sie mir nichts gemacht, das isses ja, Ula! Sonst würd ich's vielleicht leichter ertragen, dass sie beim Singen quietscht wie eine Ente, der jemand auf die Eier getreten ist.

LUTSCHER

[...] Lutsch mir einer doch einen. Euer Heft ist der Wahnsinn [...] schlechthin.

ROBERT SIVEC, PER E-MAIL

Danke, Robert, Lob kriegen wir immer gern! Hab aber Verständnis, dass uns dein Wunsch nicht Befehl ist ...

NIVO? IWO!

Hi Fränkel! Ich find, eure Zeitschrift ist auf ein ziemlich niedriges Nivo gesunken! Gar nicht objektiv! [...] Trotzdem kauf ich sie noch! [...]

STEFAN KRAUS, ESSEN

Ich vermute einfach, wir haben es geschafft, das Heft deinem Nivo (und auch deinem Niveau) anzupassen. Du kaufst die PCA. Mehr kannst du nicht für uns tun, Stefan. Danke.

KOMM! JETZT! JAAA!



Foto: action press

Wir lieben unsere Leserin Danny Altmann.

Dickes fettes Lob an dich, Bernd und Jo. Ihr schreibt so verdammt schnell zurück, dass ich das Gefühl bekomme, ihr wartet den ganzen Tag auf meine Mail. Man könnte (um euch was Gutes zu tun) ruhig mal einen Anti-Pranger ins Heft bringen, wo besondere Lobpreisungen an die Redakteure drinstehen. [...]

DANNY ALTMANN, PER E-MAIL

Dir antworten wir nur deshalb dauernd, weil wir dachten, „Danny" sei ein Spitzname für „Daniela" und du könntest eine unglaublich gut aussehende, nymphomanisch veranlagte, rassige Schwarzhaarige mit langen Beinen und großen, festen Brüsten sein, die uns mal besuchen kommt, wenn wir nett sind. Bitte sag, dass das so ist, wir haben viel in dich investiert!

HICKS!

[...] Ich will nur mal schnell sagen, dass mir PCA gut gefällt. Das Heft hat alles. Ich kauf sonst immer nur die kleine Ausgabe, aber heute mal beide (groß und klein). Wollt's bloß mal sagen. Also macht mal weiter so. Finde auch die Erklärungen einiger Games recht weltstark. Also, wünsch euch was und stellt nix an, was ich net auch anstellen würde. Servus, bis denne, Steff aus Bamberg. PS: Warum ist Alkohol böse? *hicks*

STEFAN HILDNER, BAMBERG

Weil Alk doof macht! Ich hab von einem besonders tragischen Fall gehört – du wirst es nicht für möglich halten, aber es ist wahr: Da hat sich doch jemand tatsächlich eine Ausgabe der PC ACTION glatt zwei Mal gekauft. Muhahaha, was für ein Depp! Nun, uns isses recht.

BILD-ZEITUNG

Ich finde die PC ACTION voll geil und würde mich freuen, wenn du mir ein Foto von DIR und dem Rest des Teams zukommen lässt. [...]

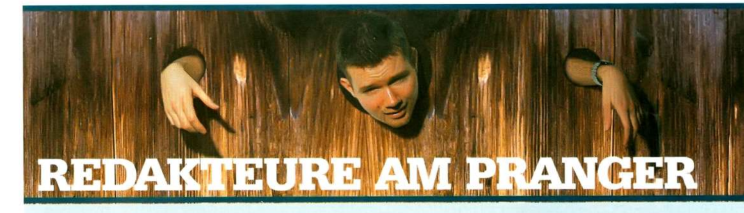
SIMON LEMKAU, PER E-MAIL

Tipp: Kauf diesen Monat zwei Ausgaben wie der Alkoholiker aus Bamberg und schneid dir aus einem Heft ein Bild aus.

SCHLAUMEIER

Hi Fränkel, du alte Pflaume. Euer letzter Film [Der Herr der Zwiebelringe] ***war ja noch schlechter als das Video in der Ausgabe zuvor. Ist aber bestimmt 'ne Marketing-Strategie von euch! Je schlechter die Filme, desto mehr Leute kaufen euer Magazin. [...]***

VITALI ENNS, PER E-MAIL



REDAKTEURE AM PRANGER

Sauerteig, was hattest du in Geschichte? In Ausgabe 9/2002 auf Seite 69 schreibst du [zum Spiel *Vietcong*]***: „Vom Jeep mit Stand-MG über den Truppen-Transporter bis hin zum Landungsboot oder Tigerpanzer riecht hierbei die Auswahl." Es gab im Vietnamkrieg keine Tigerpanzer! Die wurden 20 Jahre vorher im Zweiten Weltkrieg aufseiten der Deutschen eingesetzt. Ich hoffe, dass in der nächsten Ausgabe dieser Antrag steht und viele Geschichtsfanatiker wie ich*** [Sauerteigs] ***Bild ausschneiden und es bespucken. [...]***

ADALBERT PIPOVIC, PER E-MAIL

Adalbert? Nicht beleidigend werden, kapiert? Ich schreib ja auch nicht, dass dein Vorname wie ein Spiegelschrank-Hersteller klingt. Außerdem hatte **Christian Sauerteig** immerhin eine „2" in Geschichte. In der Baumschule. Dieser Bildungsweg erklärt vielleicht, warum er in Heft 9/2002 so viele Patzer fabrizierte und den monatlichen Titel „Blödester Redakteur" mit Abstand gewann. Auf Seite 13 nannte er für das *OFP*-Gewinnspiel die Einsendeadresse ge-winnspiele@pcaction.de, die gewinnspiel @pcaction.de lauten muss (angeschwärzt von Krzysztof Gabrzycki, Österreich). Ebenfalls auf Seite 13 tat Sauerdepp kund, *Icewind Dale 2* stamme von Bioware. Allerdings ist nur die Grafik-Engine von der Firma und das Spiel bastelte Black Isle (verpetzt von Matthias Pietschmann, Ehingen).

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Tanja Bunke	„Rauchen gefährdet die Gesundheit, warnt der EG-Bundesminister", schrieb unsere nikotinabhängige Redakteuse Tanja Bunke bei einer Bildunterschrift in der Vorschau zu *Splinter Cell* auf Seite 61. Wahrscheinlich war sie gerade auf Entzug oder so. Jetzt muss sie sich jedenfalls ausgerechnet von einem dahergelaufenen Nichtraucher sagen lassen, dass auf Zigarettenschachteln allerhöchstens der „EG-Gesundheitsminister" warnt. Peinlich, peinlich, peinlich ...	D. Aasman, per E-Mail
Gisela Müller	Dass Layouter nicht denken können, klärten wir bereits vergangene Ausgabe. Erneut wegen Hirnzellenmangels hatten in Heft 9/2002 die beiden Screens auf Seite 123 unten jeweils dieselbe Bildunterschrift. Sowohl beim Dragonmod 2 für *Half-Life* als auch bei *Warcraft 3* stand: „Mal sehen, ob du meinem Makankosappo-Irgendwas gewachsen bist, Son Dingsbums!" Nicht, dass der Text überhaupt sinnvoll gewesen wäre. Einmal Schwachsinn hätte trotzdem gereicht. Wir haben Frau Müller entlassen. In den Mutterschaftsurlaub.	Fabian Feilcke, per E-Mail

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE



1 – [1]
GTA 3
Rockstar Games



2 – [2]
WARCRAFT 3
Blizzard Entertainment



3 Λ [4]
COUNTER-STRIKE
Gooseman



4 V [3]
SOLDIER OF FORTUNE 2
Raven Software



5 Λ [8]
NEVERWINTER NIGHTS
Bioware Corp.



6 Λ [NEU]
OPERATION FLASHPOINT
Bohemia Interactive



7 Λ [13]
MORROWIND
Bethesda Softworks



8 Λ [NEU]
GOTHIC
Piranha Bytes

9 Λ [NEU]
HEROES OF MIGHT & MAGIC 4
3DO Studios



10 Λ [NEU]
SIEDLER 4
Blue Byte

Platz	Tendenz	Vormonat	Spiel / Hersteller
11	Λ	[NEU]	AGE OF EMPIRES 2 – Ensemble Studios
12	V	[5]	JEDI KNIGHT 2 – Raven Software
13	Λ	[14]	MEDAL OF HONOR – 2015
14	V	[11]	ALIENS VERSUS PREDATOR 2 – Monolith Productions
15	V	[10]	DEUS EX – Ion Storm
16	–	[16]	INDIZIERTES SPIEL – Epic Games
17	Λ	[NEU]	NHL 2003 – EA Sports
18	V	[15]	INDIZIERTES SPIEL – Gray Matter Studios
19	Λ	[NEU]	FIFA WELTMEISTERSCHAFT 2002 – Hersteller
20	Λ	[NEU]	INDIZIERTES SPIEL – Remedy Entertainment

DU HAST GEWONNEN!

Matthias Majewski, Wust
erhält ein Spiel



MAFIA
(Test des Monats 9/2002)

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?
Schicken Sie uns eine Postkarte mit dem Titel an:
COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Action
Kennwort: „Die zock ich am liebsten"
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
oder per E-Mail an liebling@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats.

Du bist clever! Unsere Verkaufszahlen sind in den vergangenen Monaten tatsächlich um rund 20 Prozent gestiegen! Und es tut gut, endlich mit einem intelligenten PC-ACTION-Leser in Kontakt treten zu dürfen. Hoffentlich schreiben die anderen zwei auch mal.

MEGA-ARSCH



Foto: action press

Fränkel ist supersexy! Da soll noch einer sagen, „Arsch mit Ohren" sei eine Beleidigung!

DU MEGA-AAAAAAAAAAAAAAAAAA-AAARRRSCH, Fränkel!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

FRANZ MLYNEK, ÖSTERREICH

Danke! Mein Chef Christian Bigge sagt auch immer, dass ich einen megageilen Arsch habe. Aber endlich mal ein Österreicher, der scharf auf mich ist!

SCHWUL?

Tach Harri, SUUUPER, euer Zwiebelring. Bitte mehr solchen FLUM. Mal 'ne Frage am Rande: Ist Bigge echt schwul? [...]

FLORIAN OPÄTZ, PER E-MAIL

Ja, Florian! Er musste sich für die Rolle des tuntigen Elfen Legoland nicht verstellen. Du hast also Chancen bei ihm – das war's ja wohl, was du wissen wolltest. Weil Bigge mein Chef ist, kann ich allerdings jetzt wohl meine Papiere in der Personalabteilung holen. Da wird's wenig nützen, wenn ich anfüge: Bigge hat als einziger PCA-Redakteur ein Kind und ist verheiratet. Äh, ja, mit einer Frau, das muss man in der modernen Zeit immer dazusagen.

GELD HER!



Foto: action press

PC-ACTION-Redakteure sind so arm, sie können sich nur billige Gebrauchtwagen leisten.

Hallo, du Depp! Ich hasse euch alle! Eure Zeitung ist ein Scheiß! Die Welt ist scheiße! Gebt mir euer Geld!!!

MARKUS KOINER, PER E-MAIL

Geld macht auch nicht glücklich, Markus. Aber du kannst gern mal vorbeikommen und unsere Lamborghinis berühren, wenn du möchtest.

RÜGEN WIE GEDRUCKT

Ich kaufe Ihre Zeitschrift seit Jahren monatlich und schreibe Ihnen nur sehr selten. In den letzten Monaten sind mir aber Punkte aufgefallen, die mich zum Schreiben dieser Mail veranlassen. [...] Ihr Heft hat sich in einigen Punkten so zum Schlechteren verändert, dass ich darüber nachdenke, eine andere Zeitschrift zu kaufen. Nun werden Sie vermutlich (seit neuestem) einfach sagen: „Ist mir egal, verpiss dich!" [...]

EWALD REISENBICHLER, PER E-MAIL

Menno Reisenbichler, Sie lassen mir ja keine Chance! Erst nehmen Sie in Ihrem Schreiben meine witzige, rhetorisch ausgefeilte Antwort „Ist mir egal, verpiss dich!" vorweg. Und dann funktioniert Ihre Drecks-Mailbox nicht, als ich Ihnen eine seriöse Antwort schicken wollte! Es kam nur 'ne kryptische Antwort von einem Automatik-Sack namens MAILER-DAEMON@email01.aon.at. Meine seriöse Antwort kriegen Sie nun gezwungenermaßen per DVD/CD. Hab sie unter „Spezial" abgelegt. Samt Fehlermeldung, aller lustigen Zahlenkolonnen und ohne Äs, Üs und Ös. So. (Kryptischster_Leserbrief_des_Monats.htm).

ECHT TIERISCH!



Jörg Haider, DJ Ötzi, Toni Polster und Arnold Schwarzenegger machen neuerdings Werbung für Butterkekse.

Hallo, ich bin gerade in Österreich, hab ein Murmeltier entdeckt.

MICHAEL,
PER ELEKTRONISCHER URLAUBS-GRUSSKARTE

Boah, hast du Glück gehabt! Stell dir vor, es wäre ein Österreicher gewesen!

SCHICK!

Betreff: PC ACTION. Ich habe den Auftrag bekommen, einen Vortrag über die Entstehung eines Gegenstandes zu halten. Ich kann mir vorstellen, dass ihr sehr viel zu tun habt, aber wäre es vielleicht möglich, mir Unterlagen oder irgendetwas von der Entstehung zu schicken? Ich könnte mir wirklich nichts Besseres vorstellen.

ADRIAN SCHÄRER, RUPPERWIL

Wir notgeilen Redakteure schon! Dummerweise hat keiner von uns die dafür nötige Frau (außer Bigge natürlich). Wir



könnten dir ergo höchstens etwas über die Entstehung von aufblasbaren Gegenständen erzählen. Das wäre aber nicht jugendfrei. Deshalb geht's nicht.

BAHNHOF?

Rrüß Gottle au Herr sehr geehrter Har-ald fränk-el. Haben Sie eigentlich scho gewusst, dasds L mega geil isch?????????L fuck me!!! (Aber im Vertraua Herr sehr geehrter Har-ald Fränk-el, C kann mor doch wirklich wegeimorn!!! Genauso, wie T,So,RB,A,K,GG, (Weitere folgen). Also beantwortat sie dor Läsor brief, indem sie mir zustimmat, sehr geehrter Herr Har-ald Fränk-el.

MATTHIAS SCHULER, PER E-MAIL

Ech sinn Däitschen. Ech schwätzen just e bëse déi komesz Sprooch. WAS BITTE willst du?

ULA-LALA! 2

[Dienstag, 27. August] *Hallo! War gerade auf deiner Homepage! Hab das Gästebuch gelesen. Gibt es überhaupt jemanden, der dich leiden kann (außer mein Bruder)?*

ULA GABRZYCKA, ÖSTERREICH

Du anscheinend! Sonst würdest du mir jetzt nicht bereits die sechste E-Mail binnen zwei Tagen schreiben, oder? Lass das! Und schick nicht ständig Britney-Bilder mit, das tut mir weh.

ULA-LALA! 3

[Mittwoch, 28. August] *Das sollte wohl ein Witz sein!!! ICH HASSE DICH!!!*

ULA GABRZYCKA, ÖSTERREICH

Oh, umso besser, dann tu mir 'nen Gefallen, Schnucki: Wirf 'ne Britney-CD ein, leg dich auf dein Kinderzimmerbettchen, träum ein wenig und schmökere ein bisschen in deinem Poesiealbum.

PFERDE-LIEBE

Ich finde es echt nicht gut [...], dass du so abwertend gegenüber einer Pferdefreundin wie der kleinen Sonja F. bist. Ich bin selbst Pferdefreund und kann deine Antwort nicht verstehen. [...]

DOMINIK SIHN, PER E-MAIL

Okay! Weil ich so nett bin, erklär ich's dir und allen anderen Tierschützern dann halt noch mal: Ich schrieb von einer Wisim namens *Pferdemetzger Tycoon* von JoWood, die bald erscheint und voll klasse wird. Da darf man virtuell schlachten. Also: 1. Bolzenschussgerät an den Kopf. 2. Klack. 3. Pferd tot. 4. Klepper aufhängen. 5. Aufschnippeln. 6. Gaul ausnehmen. 7. Ausbluten lassen. 8. Weiterverarbeiten (Salami und Steak). 9. Verkaufen. 10. Geld scheffeln, reich werden. Jetzt kapiert? Gern geschehen. Ferner verweise ich auf die Seite www.ironiedetektor.de.vu (danke an Leser Marcel Costin aus Erkelenz für den Tipp).

GRILLT MIT UNS!



Christian Sauerteig geht gern auf die Sonnenbank.

Werter Harald! Hiermit möchten wir dich recht herzlich zu einem Grillabend nach Kyritz (Land Brandenburg) einladen! Wir würden einen gemütlichen Plausch bei Steaks und Whisky halten! [...] Dein ganzer Redaktionstrupp ist auch eingeladen. Die Fahrtkosten würdest selbstverständlich du übernehmen, da Essen und Trinken für eine verfressene Redaktion teuer genug ist. Wir würden uns sehr über eure Ankunft freuen, ihr partysüchtigen Hunde! Ihr kommt sonst gar nicht aus eurer Redaktionsgruft heraus!

ALEXANDER HAMPEL
UND ANDREAS BUNKE, KYRITZ

Danke fürs Angebot, Alex Hampel und Andreas BUNKE (?)! Leider hatten wir zum fraglichen Zeitpunkt im August keine Boote zur Hand, um durchs Hochwasser nach Brandenburg zu paddeln. Außerdem ist Grillen unter Wasser scheiße. Von wegen der feuchten Holzkohle und der unbequemen Taucheranzüge und so. Schade. Schick uns einfach den Whisky per Post, das wäre super und würde uns auch die blöde Arbeit hier erträglicher machen. Danke!

HAB MICH VERGUCKT!

[...] Was ist das? Letztens bin ich schnell nach der Schule zum nächsten Kiosk, nur, um mir die neue Ausgabe der PCA zu holen. Als ich zu Hause ankomme, muss ich entsetzt feststellen, dass ihr einen Mann (der mir auch noch seine Flinte entgegenstreckt!) auf dem Cover platziert habt, das sonst von



Cindy Crawford sieht auch nach der Geschlechtsumwandlung noch geil aus.

einem dezent gekleideten Digi-Babe geschmückt wurde. Was soll das :(? Meint ihr, ich hol mir die Zeitschrift wegen der kompetenten Artikel und so? [...] PS: Sei nett und spiel nicht auf mein Single-Dasein an ... [...]

ANDREAS GEISLER, BERLIN

Was hätte er dir statt seiner Knarre entgegenstrecken sollen? Ferkel! Ach ja, Andreas, wenn du erst zu Hause gemerkt hast, dass auf dem Cover ein Kerl ist, fällst du auch künftig auf unsere neue Cover-Gestaltung rein. Wir kommen also auch ohne Weiber an dein Geld. Was wir super finden! PS: Du stehst auf Frauen und bist Single? Könnte daran liegen, dass du kurzsichtig bist und ständig Männer in Anzügen anbaggerst, die dir was entgegenstrecken.

EINEN KURZEN, BITTE!

[...]

GREGOR FALK, LIECHTENSTEIN

Dein Brief war belanglos, Gregor. Deshalb habe ich ihn auf die Größe deines Heimatlandes gekürzt. Bitte nicht traurig sein. Dein Land ist nebenbei erwähnt ja noch unwichtiger als deine Mail. Liechtenstein ist schließlich der Staat, der so irrelevant ist, dass er nicht mal eine eigene Nationalhymne abgekriegt hat und sich deshalb die englische ausleihen muss.

ECHT TIERISCH 2

*Kommen bei Ihnen überhaupt E-Mails an? Ich hab nie eine Antwort bekommen ... [...] Bigge, Sie Stachelschwein! Fränkel, Sie Zebra! Geltenpoth, Sie Biber! Hesse, Sie Pferd! Sauerteig, Sie Karnickel! Bunke, Sie *knirsch*! Bezold, Sie Eichhörnchen! Iscitürk, Sie Fisch!*

MAX-MILAN BERGRATH, WESENDORF

Okay, wenn du auf 'ne Antwort bestehst – beschwer dich jetzt bloß nicht! Also: Deine 1.425 vorigen E-Mails waren alle wie dein Vorname: Viel zu seltsam. Außerdem waren sie genauso tierisch laaangweilig wie der vorliegende.

GRÖSSTER FAN!



Foto: action press

Fanatische Sammler machen vor nichts Halt. Manche sammeln sogar Mist.

Hallo, PC-ACTION-Team, ich versuche, in die Zeitschrift zu kommen und schreibe einfach mal 'ne Mail. [...] Ich schleime auch! [...] Ich kaufe mir jeden Monat die PCA seit Ausgabe 7/2000. [...] Ich finde den Bereich der Leserbriefe einfach genial und ich könnte mich vor Lachen zerschießen, Fränkel ist der coolste Redakteur der Welt! [...]

THEO DORANT, PER E-MAIL

Für Fans tu ich alles. Du hast's geschafft! Deine Mail und das Foto deiner PCA-Sammlung sind im Heft. Glückwunsch. Jetzt die schlechte Nachricht: Dummerweise hatte ich einen Gehässigkeitsanfall und beschloss, deinen Namen nicht zu veröffentlichen. Hab einfach einen erfunden, hähä. Mal sehen, ob du das jetzt auch noch lustig und mich cool findest.

BLITZMERKER

Liebe Computerfreunde von PC ACTION, das Rätsel könnte lauten: Manfred Lehmann ist der Synchronsprecher von Bruce Willis. [...] Weiterhin guten Erfolg mit der Zeitschrift wünscht:

FRANK BRÜBACH, WITZENHAUSEN

Danke, aber ... äh ... erstens ist „Manfred Lehmann" die Antwort und nicht das Rätsel zum *Stirb Langsam!*-Gewinnspiel gewesen. Und zweitens war das Preisausschreiben vor vier Monaten (!!!). Frank? Wühl nicht dauernd in Altpapiercontainern!

THEMAVERFEHLUNG

Guten Tag, *PC GAMES*-Team, [...]

ENRICO, HENNIGSDORF

PC GAMES? Ne, so nicht! Das üben wir noch, Enrico! Du schreibst bis nächsten Monat 1000-mal „Guten Tag, PC-ACTION-Team, ihr seid viel besser als die anderen!" und dann versuchst du's mit 'ner neuen E-Mail.

URLAUBSTIPP

Austria ist spitze!!! OH ja!!!!!!!!!!!!!!!!!!

MICHAEL WANIEK, ÖSTERREICH

Dummer Tippfehler, Michael! Aber kann vorkommen. Ich helf dir: Australia ist spitze!!! So, jetzt stimmt's.

ZIEMLICH FETT!



Foto: action press

Wer noch EINMAL behauptet, unser Kollege Ahmet Iscitürk (links) sei fett, wird verklagt!

[...] Eure Zeitschrift ist cool, ihr seid ziemlich krank, die DVDs sind fett (genau wie Döner-Man Ahmet) und euer neues Design ist ... gut? Ich habe mir eure Zeitschrift bis vor zwei Ausgaben noch nie gekauft (Ja, ja, schon gut. Ich stell mich in die Nussecke und schäme mich ...). [...]

KAI EFFELSBERG, KÖNIGSWINTER

Ein Neuer! Willkommen. Gleich die Hausordnung! 1. Sag deinen Verwandten an jedem dritten Mittwoch des Monats, sie sollen PCA kaufen. 2. Sag deinen Freunden an jedem dritten Mittwoch des Mo-

KLUGSCHEISSER DES MONATS

[...] Hallo, irgendwer hat was mit dem Games-Convention-Beitrag versaubeutelt. Das Bild mit den fünf jungen Damen mein ich. Der leicht gebräunte Herr ist nicht Mola Adebisi, sondern der allseits bekannte (?) und beliebte (?) Haddaway. Mola hat immer noch diese komischen Locken-Dread-Dingenskirchen ...

MARTIN LÜNEBURG, PER E-MAIL

Oje, peinlich für uns! Wir haben in dem Artikel sogar noch mehr Fehler entdeckt. Zum Beispiel: Auf Seite 45 oben rechts, das ist gar kein bewachtes Schlafzimmer in Leipzig, sondern ein Gefangenenlager in Afghanistan. Huch! Beim Bild zu *Freelancer* auf Seite 47 treibt zudem kein Austauschmotor eines VW Käfers durchs All, sondern ein Raumschiff. Oh! Und wenn du's jetzt immer noch nicht verstanden hast: Die fette Sau auf dem Bild rechts ist gar nicht Ahmet Iscitürk! Meine Güte!

Ich will euch zwei Vorschläge für eure Rubrik „Redakteure am Pranger" nennen: 1. Auf Seite 85 der Ausgabe 9/2002 steht unter „Gönn dir was": Strock hat das Verpackungsdesign von „Nimm 2" verändert. Müsste das nicht Storck heißen? 2. Auf Seite 91 der Ausgabe 9/2002 steht bei der Bewertung von AA: Operation Folgendes: „Taktischer Shooter-Spaß für lau". Das müsste LAN heißen, denk ich mal. [...]

JAN BECKER, PER E-MAIL

1. Hä? Da stand doch „Storck" und nicht „Strock"? 2. „Für lau" bedeutet so viel wie „kostenlos". Unser Lebenstipp, Jan: Schließ dich den Anonymen Analphabeten an und lass dir die PC ACTION künftig von deinem Selbsthilfegruppen-Betreuer vorlesen und erklären.



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!* **Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.** Los jetzt! Ab die Post!

An **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH

Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (0451/4906-700; computec.abo@pvz.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 168 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 168-169 mit Hersteller-Hotlines.



Spielefirmen wollen, dass wir ihre Spiele lieben. Deshalb regnet's dauernd Geschenke. Das ist schön. Nicht für uns. Für Sie! Wir geben die Sachen nämlich ab. Schreiben Sie uns eine E-Mail an LESERBRIEFE@PCACTION.DE mit dem Stichwort „HER DAMIT!". Vergessen Sie nicht, zu begründen, warum Sie das Zeug unbedingt brauchen.



DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

1 Radiowecker Sudden Strike 2
(DAS Miniatur-Flugzeug-Cockpit für chronische Penner!)

1 Orden Iron Storm
(Damit kriegen Sie jederzeit die schärfsten Weiber rum!)

1 T-Shirt Industriegigant 2
(Verschweißt und demnach nicht verschwitzt; Größe L)

GEWINNER DER VORAUSGABE:
Jörg Miethlau, Hannover (T-Shirt *No One Lives Forever*), **Christopher Scheech, Wörrstadt** (Soundtrack-CD *Age of Wonders 2*), **Frank Muller, Hagen** (Wasserball „Mobilfunkanbieter" Quam)

nats, sie sollen PCA kaufen. 3. Sag deinen Freundinnen, sie sollen an jedem dritten Mittwoch des Monats PCA kaufen. 4. Sag deinen Bekannten, sie sollen an jedem dritten Mittwoch des Monats PCA kaufen. 5. Sag unserer Abo-Abteilung (computec.abo@pvz.de), du willst ein Abo.

VERLIEBTE JUNGS

[...] Warum ärgert ihr immer die Tanja Bunke? Sie ist die Einzige, die geil aussieht in eurem Team! Und ihr beschimpft sie immer oder macht sie fertig, z. B. Seite 3: „Schnauze, Bunke, und stricken Sie schneller!" [...]

MARCEL HUBE, PER E-MAIL

Stimmt, das war nicht nett, Marcel. Wir bessern uns, versprochen! Sagen künftig immer brav „bitte". Zum Beispiel: „Du Schnalle, ab in die Küche, Bier hol'n! Aber ein bisschen plötzlich, bitte!".

OH MEIN GOTT!

Herr Fränkel! Ich wollte Ihnen nur sagen, dass ich Sie vergöttere! Ihre immer mit Wortwitz und Charme geprägten Antworten bringen mich sehr oft zum Lachen. [...] Bitte machen Sie weiter so und lassen Sie sich nicht von irgendwelchen Kloppis einreden, Ihre Leserbriefe seien nicht gut!

DODORIA SCHÖNHOFF, PER E-MAIL

Ich schreib die Leserbriefe nicht selbst, wie oft noch? Nur die grottenschlechten Antworten denke ich mir aus. Himmelherrgottsakramentzefixhalleluja! Und falls das wieder eine Groupie-Anmache war: Hinten anstellen bitte!

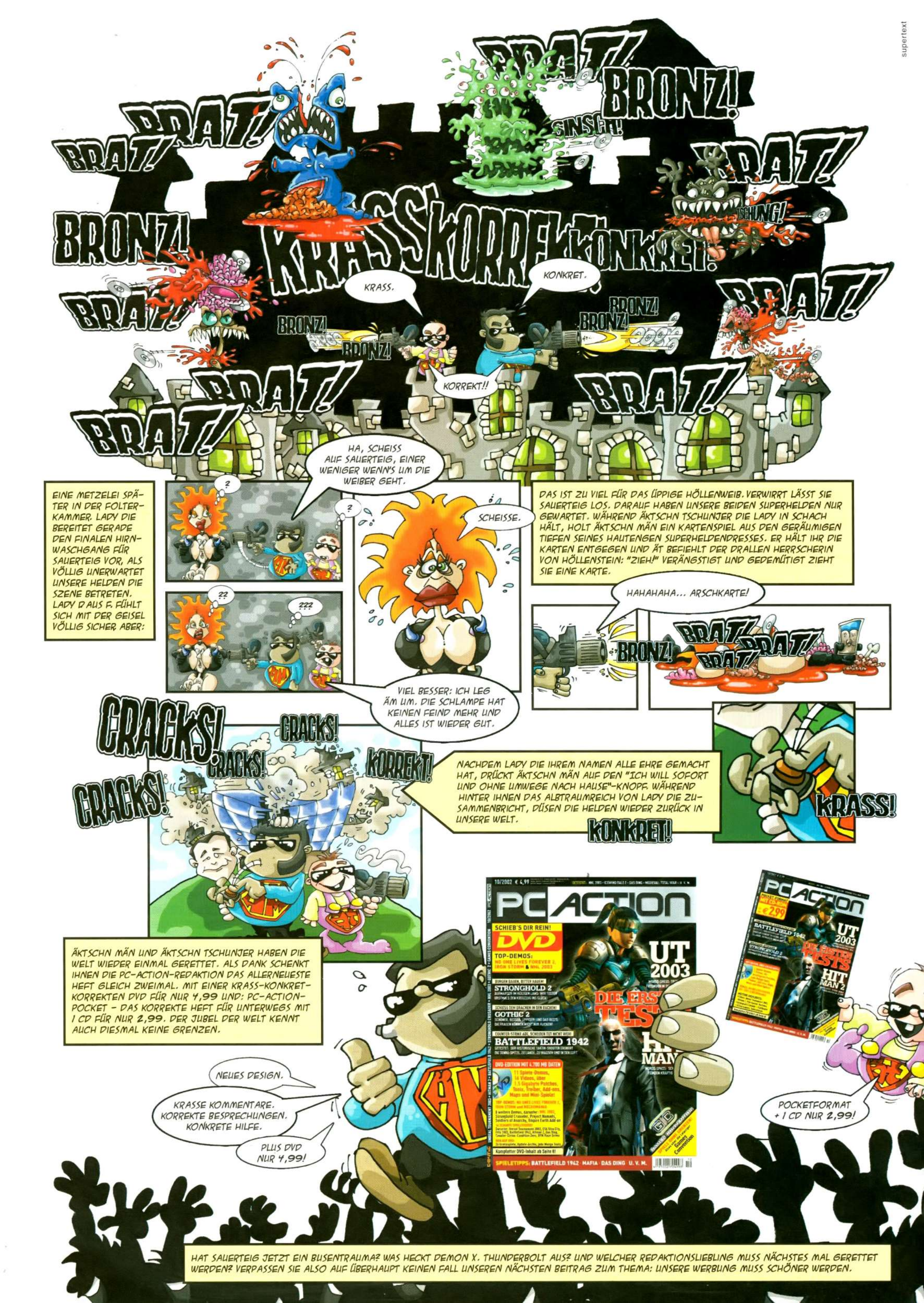
ULA-LALA! 4

[Mittwoch, 28. August] ***Hallo! Eine Frage: Wieso schreibst du eigentlich immer blau?***

ULA GABRZYCKA, ÖSTERREICH

ULA! Warum schreib ich wohl bei E-Mail-Antworten blau? Weil ich saufe wie die Sau! Anders ist deine Penetranz ja nicht zu ertragen. Sag mal: Sind dein Bruder (von dem ich diesen Monat zehn Mails gekriegt hab) und du irgendwie mit Leserbriefschreiber-Gott Andi Merz aus Ausgabe 8/2002 verwandt? Nein, nein, nein, das war jetzt eine rhetorische Frage, bitte nicht mehr antworten!


PC ACTION PRÄSENTIERT
Äktschn Män vs Lady Die
TEXT(C) BY SUPERTEXT.NET
ZEICHNUNGEN (C) BY GUNJACK.DE (C) 2002 ALL RIGHTS RESERVED
WAS BISHER GESCHAH: LADY DIE IST DIE HÖLLENHAFTE HERRSCHERIN ÜBER FRANKONIA UND SCHON IMMER XXXTREM SCHARF AUF PC-ACTION-REDAKTIONSHERO ÄKTSCHN MÄN. DER KONNTE ABER BISLANG DEM WALLENDEN WERBEN DES WALHALLISCHEN WEIBSBILDES WIDERSTEHEN. ABER JETZT REICHT'S LADY DIE. WENN SCHON NICHT DEN ERREGENDEN ÄKTSCHN MÄN, DANN WENIGSTENS FRAUENVERSTEHER SAUERTEIG. SIE ENTFÜHRT DEN BELIEBTESTEN REDAKTEUR SEIT HERIBERT FASSBENDER, ORDNET EINE HIRNWÄSCHE AN, DIE SAUERTEIG ZUM WILLENLOSEN TOYBOY MUTIEREN WIRD, SCHLEUDERT GANZ FIRTHBAY UND DIE RED. IN DEMÜTIGENDEN FRAUENKLEIDERN IN EIN LAUSIGES PARALLELUNIVERSUM OHNE DVD-PLAYER, POCKET-PC-ACTION UND MIT NUR 2 FERNSEHPROGRAMMEN. PUUH, KLEINE WERBEUNTERBRECHUNG. - KURZ BEVOR DIE BESTE REDAKTION DES BESTEN ALLER MÖGLICHEN PC-ACTION-MAGAZINE VOR LANGEWEILE ABKRATZT, BILDEN SIE EINE RÄUBERLEITER AN DEN RAND IHRES EXIL-UNIVERSUMS UND SCHICKEN ÄKTSCHN MÄN EINE 4,9-GB-DVD, DIE IHN ÜBER IHRE MISSLICHE LAGE INFORMIERT.
NACH EINER WUNDERBAREN NACHT MIT DEN SERIOUS-SAMANTHA-DRILLINGEN TRITT UNSER SUPERHELD VOR DIE TÜR, ALS DIE FLASCHEN-DVD LANDET.
!?
KRASS!
TSCHUNG!
... SAUERTEIG... LADY DIE....HILFE....
BIGGE IM FUMMEL? KONKRETES PROBLEM.
FLUTSCH!
KONKRET BEFREIEN.
KORREKT HELFEN.
KRASS METZELN.
2,39 SEKUNDEN SPÄTER. ÄKTSCHN MÄN, ÄKTSCHN TSCHUNJER UND IHR HAUSGENOSSE T.C. HIBO BERATSCHLAGEN IM LANDSITZEIGENEN KONFERENZSAAL DIE SITUATION.
ABER WIE?
? ? ? ? - ?
EIN BEAM-TER!!
KEINER BEAMT BESSER ALS EIN BEAM-TER.
KONKRET.
KRASS.
GESAGT, GEBEAMT UND SCHON STEHEN UNSERE ANHIMMELNSWERTEN HELDEN DIREKT IM MACHTZENTRUM FRANKONIAS. WAS SIE HIER ERBLICKEN MÜSSEN, KANN EINEM UNGEÜBTEN SUPERHELDEN LEICHT AUF DEN MAGEN SCHLAGEN. ZOMBIEMONSTER, MONSTERZOMBIES, ALIENMONSTER UND MONSTERALIENS, SOGAR ALIENZOMBIES UND ZOMBIEALIENS ERWARTEN UNSERE SEEEHR GEÜBTEN SUPERHELDEN. OB UND WIE, JA ODER NEIN, SIEG ODER NIEDERLAGE - RECHTS OBEN GEHT'S EITERWEITER.
KORREKT!!



supertext
BRAT! BRAT! BRAT! BRONZ! SINSCH!
BRAT! BRAT! BRONZ! TSCHUNG!
KRASS KORREKT KONKRET!
BRONZ! BRAT!
KRASS.
KONKRET.
BRONZ! BRONZ! BRONZ! BRONZ!
KORREKT!!
BRAT! BRAT! BRAT!
EINE METZELEI SPÄTER IN DER FOLTERKAMMER. LADY DIE BEREITET GERADE DEN FINALEN HIRNWASCHGANG FÜR SAUERTEIG VOR, ALS VÖLLIG UNERWARTET UNSERE HELDEN DIE SZENE BETRETEN. LADY D AUS F. FÜHLT SICH MIT DER GEISEL VÖLLIG SICHER. ABER:
?
HA, SCHEISS AUF SAUERTEIG, EINER WENIGER WENN'S UM DIE WEIBER GEHT.
?
??
???
VIEL BESSER: ICH LEG ÄM UM. DIE SCHLAMPE HAT KEINEN FEIND MEHR UND ALLES IST WIEDER GUT.
SCHEISSE.
DAS IST ZU VIEL FÜR DAS ÜPPIGE HÖLLENWEIB. VERWIRRT LÄSST SIE SAUERTEIG LOS. DARAUF HABEN UNSERE BEIDEN SUPERHELDEN NUR GEWARTET. WÄHREND ÄKTSCHN TSCHUNJER DIE LADY IN SCHACH HÄLT, HOLT ÄKTSCHN MÄN EIN KARTENSPIEL AUS DEN GERÄUMIGEN TIEFEN SEINES HAUTENGEN SUPERHELDENDRESSES. ER HÄLT IHR DIE KARTEN ENTGEGEN UND ÄT BEFIEHLT DER DRALLEN HERRSCHERIN VON HÖLLENSTEIN: "ZIEH!" VERÄNGSTIGT UND GEDEMÜTIGT ZIEHT SIE EINE KARTE.
HAHAHAHA... ARSCHKARTE!
BRONZ!
BRAT! BRAT! BRAT!
CRACKS! CRACKS! CRACKS! CRACKS! KORREKT!
NACHDEM LADY DIE IHREM NAMEN ALLE EHRE GEMACHT HAT, DRÜCKT ÄKTSCHN MÄN AUF DEN "ICH WILL SOFORT UND OHNE UMWEGE NACH HAUSE"-KNOPF. WÄHREND HINTER IHNEN DAS ALBTRAUMREICH VON LADY DIE ZUSAMMENBRICHT, DÜSEN DIE HELDEN WIEDER ZURÜCK IN UNSERE WELT.
KONKRET!
KRASS!
ÄKTSCHN MÄN UND ÄKTSCHN TSCHUNJER HABEN DIE WELT WIEDER EINMAL GERETTET. ALS DANK SCHENKT IHNEN DIE PC-ACTION-REDAKTION DAS ALLERNEUESTE HEFT GLEICH ZWEIMAL. MIT EINER KRASS-KONKRET-KORREKTEN DVD FÜR NUR 4,99 UND: PC-ACTION-POCKET - DAS KORREKTE HEFT FÜR UNTERWEGS MIT 1 CD FÜR NUR 2,99. DER JUBEL DER WELT KENNT AUCH DIESMAL KEINE GRENZEN.
PC ACTION
SCHIEB'S DIR REIN! DVD
UT 2003
STRONGHOLD 2
GOTHIC 2
BATTLEFIELD 1942
HITMAN 2
NEUES DESIGN.
KRASSE KOMMENTARE. KORREKTE BESPRECHUNGEN. KONKRETE HILFE.
PLUS DVD NUR 4,99!
POCKETFORMAT + 1 CD NUR 2,99!
HAT SAUERTEIG JETZT EIN BUSENTRAUMA? WAS HECKT DEMON X. THUNDERBOLT AUS? UND WELCHER REDAKTIONSLIEBLING MUSS NÄCHSTES MAL GERETTET WERDEN? VERPASSEN SIE ALSO AUF ÜBERHAUPT KEINEN FALL UNSEREN NÄCHSTEN BEITRAG ZUM THEMA: UNSERE WERBUNG MUSS SCHÖNER WERDEN.

Was druckst du?

Skandal! Ronald McDonald (zweiter von links) hat sich als Vater von Motörhead-Frontman Lemmy (links) geoutet.

Na logo, bunte Logos! Auf T-Shirts und Pullover. Oder auch mal auf Unterhosen. Wir waren zu Gast bei der Firma Shirts 4 Clans.



Da wird selbst der Bundespräsident neidisch: Die S4C-Villa im Kieler Nobelviertel Düsternbrook.

Eigentlich wollten wir Ihnen an dieser Stelle verraten, wie Sie auf der nächsten LAN-Party garantiert jedes weibliche Geschöpf in die Kiste kriegen. Dummerweise wollte das selbst ernannte „Gottesgeschenk an die Frauen", Herr Sauerteig, sein Geheimnis partout nicht preisgeben. Also haben wir uns nach einem Ersatzrezept umgetan – und siehe da, im hohen Norden sind wir fündig geworden. Genauer gesagt bei vier liebenswerten Fischköpfen in Kiel. Die sorgen dafür, dass Sie bei LAN-Veranstaltungen so richtig zum Anbeißen aussehen. Mit feschen Klamotten nämlich. Im Schweiße ihrer Angesichter bedrucken die vier seit November 2001 speziell für Zocker Tag und Nacht Hemden und Pullover mit individuellen Logos. Shirts 4 Clans (www.shirts4clans.com) heißt der Betrieb. Was so viel heißt wie „Shirts for Clans". Was wiederum so viel heißt wie „Hemden für organisierte Zockergruppen." Wie es der Firmenname schon sagt, erfreut sich das Unternehmen vor allem bei Clans größter Beliebtheit. Bekannte Teams wie das „Schroet Kommando", „e.sports united" oder „Deutschlands kranke Horde" schwören auf die Leibchen des Kieler Betriebs.



INTERVIEW

„WIR VEREDELN AUCH UNTERHOSEN!“



Schade, liebe Leserinnen. Dieser (Kleider-)Ständer ist schon vergeben.

S4C-Geschäftsführer Jens Lohmann ist ein echter Fischkopf: Im Interview wollte er mit dem Reden gar nicht mehr aufhören.

PC ACTION Wie läuft die Bestellung eines Shirts ab?
Jens Lohmann: Der Kunde schickt uns eine Anfrage per Mail (info@shirts4clans.com). Anschließend prüfen wir, ob das angehängte Logo für den Druck geeignet ist. Sollte das nicht der Fall sein, erstellen wir auf Wunsch ein neues. Die Bezahlung erfolgt übrigens wegen schlechter Erfahrungen grundsätzlich gegen Vorkasse.

PC ACTION Wie lange dauert die Bearbeitung des Auftrags?
Jens Lohmann: In der Regel 14 bis 30 Tage. In Ausnahmefällen ist auch ein kürzerer Zeitraum, etwa vier Tage, machbar.

PC ACTION Wie teuer ist ein Clan-Shirt?
Jens Lohmann: Das kommt auf das Logo und die Farbseparation an. Zehn Hemden mit zwei Farben kosten zum Beispiel rund 17 Euro pro Stück. Wollen Sie sechs Farben, auf dem Ärmel noch Ihre URL und hinten das Logo des Sponsors drauf, wird es natürlich entsprechend teurer.

PC ACTION Welche T-Shirt-Marke verwendet ihr?
Jens Lohmann: Unsere Hausmarke ist mittlerweile B&C. Sie zeichnet sich durch hervorragende Qualität bei einem gleichzeitig akzeptablen Preis aus.

PC ACTION Kann ich auch meine eigenen Textilien bedrucken lassen?
Jens Lohmann: Selbstverständlich. [grinst]. Es ist für uns auch kein Problem, Unterhosen zu veredeln. Das, was angeliefert wird, bedrucken wir in der Regel auch.

PC ACTION Kannst du unseren Lesern ein paar Pflegetipps geben?
Jens Lohmann: Das Shirt sollte grundsätzlich immer umgedreht, also links herum, mit maximal 60 Grad gewaschen werden. Die ideale Temperatur ist 40 Grad. Ansonsten macht unseren Shirts weder Schnee, Strom noch sonst etwas aus. Selbst nach zwei bis drei Jahren sieht ein S4C-Hemd immer noch klasse aus.

PC ACTION Ihr zockt bekanntlich selber leidenschaftlich gerne. Welches Spiel erwartet ihr am meisten?
Jens Lohmann: Ganz klar *Doom 3*.

PC ACTION Unterstützt ihr Teams durch Sponsoring?
Jens Lohmann: Ja, wir statten zum Beispiel das Team Schroet Kommando mit unseren Shirts aus. Leider ist unser Budget momentan ausgeschöpft. Aber wir verlosen hin und wieder bei uns im Channel (irc.quakenet unter #s4c) Hemden wie das offizielle *Medal of Honor*-Shirt.

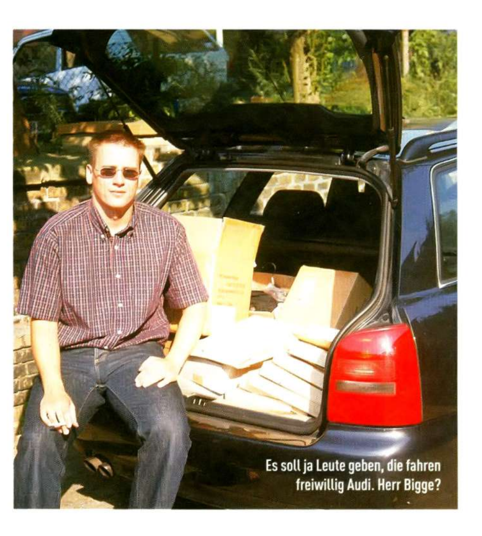
VON SPIELERN FÜR SPIELER

Die Jungs von Shirts 4 Clans sind übrigens selbst leidenschaftliche Zocker. Am Wochenende, wenn die Maschinen ruhen, vernetzen sie ihre Rechner und daddeln schon mal locker bis in die frühen Morgenstunden durch. Dabei ist auch der Gedanke mit der Clan-Druckerei entstanden. Stupides „Aufbügeln“ war den Kielern nicht genug. Also wurde kurzerhand die eigene Produktionsstätte aufgemacht. Jens Lohmann kümmert sich um den Geschäftsbereich. Lothar Bindernagel sorgt dafür, dass die Grafiken druckgerecht werden. Sein Vater Wolfgang presst mit Druckgehilfe Gregor die Farben durch die Siebe. Unterstützung erfährt das Quartett durch eine Reihe nebenberuflicher Mitarbeiter.

SIEBDRUCK

Egal, ob Sie einem Clan angehören oder nicht. Jeder wird bei Shirts 4 Clans bedient. Vorausgesetzt, Sie nehmen zehn Shirts ab. Einzelstücke gibt es keine, sonst würden die Produktionskosten ins Unermessliche steigen. Perfekt wäre, wenn bereits ein Logo Ihres Clans existiert. Das schicken Sie per Mail an Grafiker Lothar Bindernagel. Er checkt, ob es für den Druck geeignet ist oder erst von ihm überarbeitet werden muss. Die ideale Auflösung für ein Motiv beträgt 300 dpi, die maximale Farbanzahl acht. Warum nur so wenig? Das liegt am aufwendigen Siebdruck (siehe Video auf DVD). Im Gegensatz zum „Aufbügeln“ werden die Farben einzeln in Schichten aufgetragen. Der Vorteil dieses Verfahrens sei, dass bei guter Pflege selbst nach zwei bis drei Jahren die Qualität der Grafik nicht abnehme, sagen die Fachleute. Wir glauben das und lassen deshalb auch unsere T-Shirt-Aboprämie mit dem Aufdruck „Teamkiller“ (siehe auch Seite 63) von Shirts 4 Clans anfertigen. Nein, das war jetzt keine versteckte, hinterhältige Werbung, sondern eine Feststellung.

BENJAMIN BEZOLD



Es soll ja Leute geben, die fahren freiwillig Audi. Herr Bigge?

Leipziger Allerlei

Die ECTS ist tot, lang lebe die Games Convention. Endlich besitzt Deutschland eine richtige Spielemesse.



Die Bilanz nach einem Tag Pressekonferenzen und vier Tagen Games Convention in Leipzig fällt eindeutig aus: Gelungen! Mit rund 80.000 Besuchern und 166 Ausstellern auf 30.000 Quadratmetern dürfen alle Beteiligten zufrieden sein. Die Spiele „wurden als das präsentiert, was sie sind: ein nicht mehr wegzudenkender Teil der Unterhaltungsindustrie des 21. Jahrhunderts", lobte Hermann Achilles, Geschäftsführer des Verbandes der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V. (VUD), die Veranstaltung. Dabei begann alles etwas zäh …

DIE RUHE VOR DEM STURM

Mittwoch, 27. August, der Tag der Pressekonferenzen. Vor den Rednerpulten ist so viel los wie montags in einer katholischen Kirche. Besonders juckt es wohl niemand, dass Sony und Microsoft die Verkaufspreise ihrer Konsolen auf jeweils 250 Euro senken. Auch als am Donnerstag um 10 Uhr die Messehallen ihre Pforten öffnen, hält sich der Besucheransturm in Grenzen. Das gleiche Bild am Freitag. Für früh angereiste Gäste natürlich ein unschätzbarer Vorteil, denn man kann in aller Ruhe über das Gelände schlendern und die präsentierten Spiele Probe daddeln. Die Brettspiel-Adaption *Carcassonne* von Koch Media zum Beispiel, die im November erscheint. An jedem Stand flimmern auf zahlreichen Monitoren die neuesten Titel. Spiele, die größtenteils im Handel noch nicht erhältlich sind. „Es ist super, *Splin-*



Und wer zu Hause Raubkopien hat, der hebt jetzt mal die Hand!

Raaaaaarrr! Für die Live-Show engagierte Infogrames wilde Tiere.

Oliver aus Grimma ließ sich bei Wanadoo für eine PlayStation 2 am Oberarm tätowieren. Für das PC-ACTION-Logo auf dem Gesäß bekam er ein Freiabo.

ter Cell oder *Freelancer* jetzt schon antesten zu können", verrät ein PC-ACTION-Leser, der das PCA-Einsatzkommando in Person von Joachim Hesse bei der Messe entdeckt. In Gespräche verwickeln lässt sich auch Entwickler-Ikone Bruce Shelly, der bei Microsoft unscheinbar auf einem Barhocker sitzt und sich durch *Age of Mythology* klickt. EA interviewt auf einer Bühne Branchengrößen wie *FM 2003*-Entwickler Gerald Köhler oder *Command & Conquer: Generals*-Produzent Harvard Bonin. Besonders deutsche Entwickler sind in großer Zahl vor Ort und beantworten bereitwillig Fragen zu ihren Werken wie *Project Nomads*, *Yager* oder *No Man's Land*. So nah ist man als Zocker selten an den Menschen, die Spiele programmieren.

WIE ALT BIST DU?

Ein Höhepunkt für viele PC-ACTION-Leser ist *Hitman 2: Silent Assassin*, das im abgetrennten Erwachsenen-Bereich des Eidos-Standes läuft. Wer an den muskelbepackten Türstehern vorbeikommt, darf den Nachfolger der kontrovers diskutierten Profikiller-Simulation selbst anspielen. Die Hamburger hatten sich die aktuelle Beta-Version erst tags zuvor von den Entwicklern aus Kopenhagen schicken lassen. Warum die aufgestellten Hitman-Puppen allerdings wie haarlose Frauen in Anzügen aussehen, bleibt ein Geheimnis. *Tomb Raider*-Fans kommen mit einer etwa 15 Minuten langen Alpha-Version von *Angel of Darkness* und menschlichen Lara-Croft-Models auf ihre Kosten. So viel zu Halle 3. In Halle 2 geht es ru-

GC GAMES CONVENTION

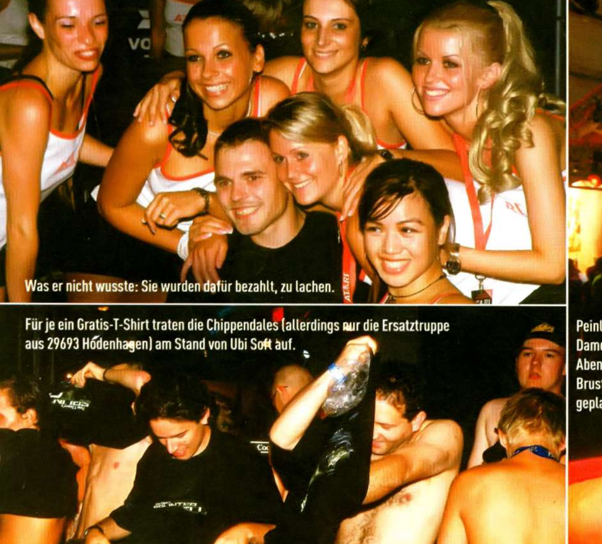
Haben sich spontan auf der Messe verliebt: zwei Damen von Eidos.

Herausreden zwecklos: Am Big-Ben-Stand wurde Jürgen Drews samt Familie und ohne Eintrittskarten gestellt.

higer zu. Neben lebensgroßen Figuren aus Computerspielen präsentiert die Ausstellung „History of Games“ von Andreas Lange viele alte Spielsysteme und einen informativen Querschnitt durch 30 Jahre Spielgeschichte (von ein paar Fehlern im Bereich Neo Geo abgesehen). Giga sendet live und an einigen PCs wird im Netzwerk gedaddelt. Hinter verschlossenen Türen führt Monolith-Chef Jason Hall den abgedrehten 3D-Shooter *Tron 2.0* vor. Mehr dazu in einer der kommenden Ausgaben.

WIR MELDEN: STAU!

Am Samstag findet die anfängliche Beschaulichkeit ein jähes Ende. Pünktlich zum Wochenende strömt aus ganz Deutschland das Spielervolk nach Leipzig. „Man kommt kaum noch an die Rechner, um zu zocken“, beschwert sich Christopher Groß, der aus einem Ort bei Wittenberge angereist ist. Spaß macht ihm der Besuch offensichtlich trotzdem. Doch er hat Recht. War es tags zuvor noch kein Problem, beispielsweise am Stand von Russobit M an einen freien PC mit Ego-Shooter *S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost* oder *Firestarter* zu gelangen, herrscht ab Samstag Gedränge wie beim Sommerschlussverkauf. Menschenmassen wälzen sich durch die Gänge. Obwohl die GC wesentlich kompakter ist, kommt ein Hauch E3-Feeling auf. Mit dem Besucherandrang steigen Raumtemperatur und Laut-



Was er nicht wusste: Sie wurden dafür bezahlt, zu lachen.

Für je ein Gratis-T-Shirt traten die Chippendales (allerdings nur die Ersatztruppe aus 29693 Hodenhagen) am Stand von Ubi Soft auf.



Peinlich: Der Dame ist ihr Abendkleid in Brusthöhe aufgeplatzt.

INVADER

Game Pad



- Acht Tasten Gamepad
- Rutschfestes Touch Coating
- Vier Funktionstasten
- Vier Trigger-Tasten
- Analoger Ministick
- Turbo-Tastenfunktion

USB
UNIVERSAL SERIAL BUS

TOUCH COATING

Speed Link Silver Edition 2002



Hier finanzierte Jo Hesse sein Anwesen auf Hawaii mit Autogrammen für nur zehn Euro pro Stück.

Karaoke am CDV-Stand: Event-Managerin Claudia Rieflin (rechts) gewinnt mit dem Lied „Flieger, grüß mir die Sonne".

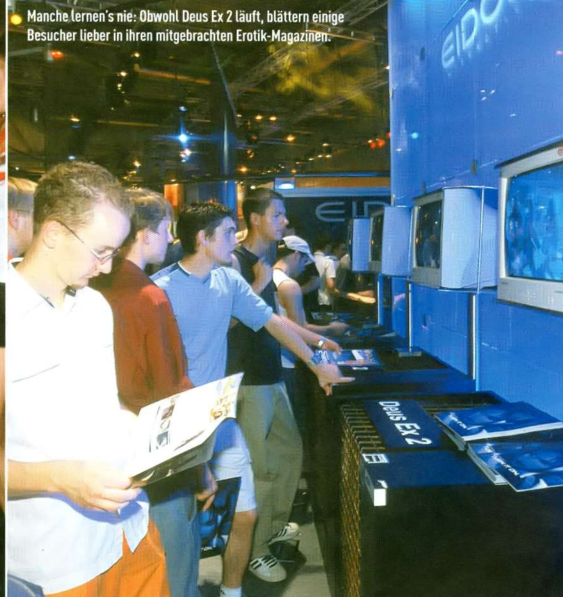
Das älteste Messe-Babe hatte Codemasters am Start.

stärke. Besonders EA, Ubi Soft und Infogrames schrauben nach und nach die Dezibel-Zahl ihrer Beschallungsanlagen nach oben, bis sie an Fluglärm erinnern. Mittendrin stehen halbnackte Männer, die sich für ein Gratis-Shirt die Kleider vom Leib gerissen haben. Dass die gut aussehenden Messe-Moderatorinnen bei diesen Spielchen allerdings noch blöde Fragen stellen, kann schon etwas peinlich werden: „Und, hast du eine Freundin" – „Ein bisschen." Interessant.

NACH DER MESSE IST VOR DER MESSE

Gefehlt haben laut Aussagen der meisten Besucher in erster Linie zwei Spiele: *Unreal Tournament 2003* und *Unreal 2*. Infogrames ließ lediglich ein Trailer-Video laufen. Auch die Abstinenz von *Doom 3*, *Gothic 2*, *Counter-Strike: Condition Zero* oder *Mafia* samt der jeweiligen Herausgeber riss gerade in die Actionspiele-Front einige Löcher. Löcher, die nach dem Erfolg der Messe voraussichtlich bereits im nächsten Jahr gestopft werden können. Denn dann steigt die zweite Games Convention im schönen Leipzig. Merken Sie sich am besten den Termin zwischen 21. und 24. August 2003 vor! Bis dahin hat sich hoffentlich auch der zuständige Redakteur wieder von den gackernden Weibsbildern erholt, die im selben Zug von ihrer Tupper-Jahrestagung nach Hause fuhren. JOACHIM HESSE


Konkurrenzblatt-Leser stören den Einzug der weiblichen PC-ACTION-Fans.



Manche lernen's nie: Obwohl Deus Ex 2 läuft, blättern einige Besucher lieber in ihren mitgebrachten Erotik-Magazinen.

Schlagen Sie eines der spannendsten Kapitel des 2. Weltkriegs auf: den Russlandfeldzug.





Award
Gamershall.de
August 2002

STORY

STARTEN SIE MIT DER OPERATION BARBAROSSA, KÄMPFEN SIE SICH BIS NACH MOSKAU DURCH UND ERLEBEN SIE DIE BEDINGUNGSLOSE KAPITULATION DEUTSCHLANDS.
IN 50 UMFANGREICHEN EINSÄTZEN WARTET EINE UNGLAUBLICHE VIELFALT AN DETAILGETREUEN KAMPFEINHEITEN UND FAHRZEUGEN AUF IHR KOMMANDO. DIE UNERREICHTE 3D-GRAFIK VERSETZT SIE IN EIN REALISTISCHES KAMPFGESCHEHEN.

MACHEN SIE SICH BEREIT -
DIE OSTFRONT RUFT!

FEATURES

- HISTORISCH GENAUES, RUNDENBASIERTES STRATEGIESPIEL
- HOCHAUFLÖSENDE 3D-GRAFIK MIT FASZINIERENDEN EFFEKTEN
- GESAMTER RUSSLANDFELDZUG ZWISCHEN 1941 UND 1945
- 50 UMFANGREICHE MISSIONEN
- 7 NATIONEN: DEUTSCHLAND, RUSSLAND, FINNLAND, UNGARN, RUMÄNIEN, POLEN UND ITALIEN
- ÜBER 300 FAHRZEUGTYPEN
- ÜBER 600 EINHEITEN
- BEDIENERFREUNDLICHER KARTENEDITOR INKLUSIVE QUICK BATTLE CREATOR
- MULTIPLAYER ÜBER INTERNET, LAN, EMAIL UND HOTSEAT







BATTLEFRONT.COM

CDV Software Entertainment AG
Neureuter Straße 37b
D-76185 Karlsruhe Germany

e-mail mail@cdv.de
tel. +49-(0)-721-97224-0
fax +49-(0)-721-97224-24

www.cdv.de
Tel. 0700-CDVGAMES
23842637

CDV Software Entertainment AG ist am Neuen Markt notiert: WKN 548 812

cdv

VORSCHAU

Amerika braucht dich!

Als die Engländer mit mehreren Urlaubsschiffen vor Mallorca aufkreuzten, wurde es den Spaniern zu bunt.

Was Lucky Luke kann, können Sie schon lange. In NO MAN'S LAND spielen Sie Cowboy und Indianer. Und Engländer und Spanier und ...

Echtzeit-Strategie | Nicht nur *Age of Mythology*-Entwickler Bruce Shelly würdigte *No Man's Land* bei der Games Convention in Leipzig mit einem Probespielchen. Auch wir überzeugten uns vor Ort von dessen Qualität. Zwischen 1600 und 1900 besiedelt der Spieler Nordamerika. Sehr gut gefallen hat uns ein Schamane, der den Siedlern mit Zaubersprüchen das Leben schwer machte. Noch besser gefiel uns aber die Möglichkeit, einen Kopfgeldjäger auf den Burschen anzusetzen, der das Problem aus der Welt schaffte. Das Spiel aus Mainz ist eindeutig inspiriert von der *Age of Empires*-Serie, scheint aber durch viele witzige Ideen ein eigenständiges Flair aufzubauen. Fertig werden soll es in der ersten Hälfte des nächsten Jahres. JOACHIM HESSE

Info: www.nomans-land.de



Auf der neuen ICE-Trasse Köln-Frankfurt hält der Zug auch in Limburg Süd.



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER 4096 BYTE

Mental Kombat: Millionen PC-Spieler warten auf eine Umsetzung.

Du bist alt? Lies das!

„Jo, du spinnst." Auch wenn Sie Kollege Geltenpoth da jetzt spontan Recht geben sollten (auch die Chefred. tut das/Anm. d. Chefred.): Alex hat natürlich überhaupt keine Ahnung. Nur weil mir der Postbote heute ausnahmsweise mal kein PC-Spiel gebracht hat. Tz tz tz. Zugegeben, etwas exotisch ist mein Neuerwerb schon. Aber immerhin demonstriert er zwei Dinge: Deutsche Programmierer sterben genauso wenig aus wie einst erfolgreiche Computer- und Videospielsysteme. Erbracht hat den Beweis Simon Quernhorst aus Wesel. *Mental Kombat* heißt das Denkspiel, das er programmiert hat und nun in Eigenregie vertreibt. „Nichts Besonderes", sagen Sie? Oh doch! Das 4 Kilobyte kleine Modul (ein leeres Word-Dokument verbraucht schon fünfmal mehr Platz!) läuft nämlich auf einer Konsole namens Atari 2600. Richtig, das sind diese Uralt-8-Bit-Kisten, die in den 70er-Jahren modern waren. Ist das nicht der Wahnsinn? Und da wir bei der PC ACTION gerne verrückte Sachen unterstützen, verrate ich Ihnen einfach mal die Webseite, wo man sich genauer über das Spiel informieren kann: www.quernhorst.de/atari. Derzeit verkauft Simon für 49 Euro plus Porto eine auf 100 Stück limitierte Special Edition mit allerlei Extras (siehe Bild). Wer sich für derartigen Schnickschnack interessiert oder Papa mit einem ausgefallenen Geburtstagspräsent überraschen möchte, sollte zuschlagen.

Komm endlich!

RAVEN SHIELD dreht eine Ehrenrunde und erscheint erst im Februar.



Zielfahnder stellen einen Raubkopierer.

Taktik-Shooter | Sie stehen total auf die neueste *Unreal*-Engine? Sie wollen Terroristen jagen? Sie glauben, Tom Clancy sei der beste Geschichtenerzähler aller Zeiten? Mit einem Satz: Sie warten auf *Raven Shield*? Dann muss Ihr Geduldsfaden noch ein wenig halten. Denn das *Rainbow Six*-Spiel wurde von Ubi Soft kurzerhand von Oktober auf Februar verschoben. Alles natürlich, damit die Qualität am Ende stimmt. Zumindest Halbbruder *Splinter Cell* scheint aber pünktlich im November veröffentlicht zu werden. JOACHIM HESSE

Info: www.ubisoft.de

Winke, winke!

In HAEGEMONIA verlässt die Menschheit ihren Heimatplaneten Erde.



Die dritte Schale Bohnensuppe aus dem Replikator hätte Captain Picard besser mal stehen lassen.

Echtzeit-Strategie | *Homeworld* war seinerzeit ein exzellentes Echtzeit-Strategiespiel. *Haegemonia: Legions of Iron* soll noch besser werden. „Wir bieten einen nicht-linearen Spielablauf, hervorragende Grafik und einen ausgefeilten Modus für Mehrspieler", erzählte uns Gábor Fehér, Chef von Digital Reality, auf der GC. Da er außerdem verriet, dass einer der Entwickler in Budapest regelmäßig die Artikel der PC ACTION für den Rest des Teams übersetzt, wünschen wir den Ungarn an dieser Stelle gutes Gelingen. Schließlich sollen die Spieler ab November schon den Weltraum erobern können. JOACHIM HESSE

Info: www.haegemonia.com

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL

Platz	Tendenz	Vormonat	Spiel	Hersteller, Termin
1	–	(1)	GOTHIC 2	Piranha Bytes, Oktober 2002
2	–	(2)	UNREAL TOURNAMENT 2003	Epic Games, Oktober 2002
3	Λ	(15)	COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO	Valve, 4. Quartal 2002
4	V	(3)	DOOM 3	id Software, 2. Quartal 2003
5	Λ	(8)	MAX PAYNE 2	Remedy Entertainment, 2003
6	–	(6)	ANNO 1503	Sunflowers, Oktober 2002
7	V	(5)	DEUS EX 2: INVISIBLE WAR	Ion Storm, 4. Quartal 2003
8	Λ	(9)	NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	EA Sports, Ende Oktober 2002
9	Λ	(11)	COMMANDOS 3	Pyro Studios, Sommer 2003
10	V	(7)	UNREAL 2: THE AWAKENING	Legend Entertainment, 4. Quartal 2002
11	Λ	(13)	AGE OF MYTHOLOGY	Ensemble Studios, Oktober 2002
12	Λ	(NEU)	S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST	GSC Game World, 4. Quartal 2003
13	Λ	(NEU)	BATTLEFIELD 1942	Digital Illusions, September 2002
14	Λ	(NEU)	ROBIN HOOD	Spellbound Software, November 2002
15	Λ	(16)	HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	IO Interactive, Oktober 2002
16	Λ	(NEU)	NHL 2003	EA Sports, September 2002
17	–	(17)	COMMAND & CONQUER: GENERALS	Westwood Studios, Dezember 2002
18	Λ	(NEU)	HIDDEN & DANGEROUS 2	Illusion Softworks, unbekannt
19	V	(10)	ANSTOSS 4	Ascaron Software, November 2002
20	–	(20)	HALF-LIFE 2	Valve, unbekannt

DU HAST GEWONNEN!

Uwe Fischer, Ulm
erhält ein Spiel



INDUSTRIEGIGANT 2

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Schicken Sie uns eine Postkarte mit dem Titel an:
COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC ACTION
Kennwort: „Haben will"
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
oder per E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern ziehen wir einen Gewinner. Der bekommt ein aktuelles Top-Spiel unserer Wahl.



Das macht dich

- Drei Berufe
- 25 Quadratkilometer große Spielwelt
- Verbesserte *Gothic*-Engine
- 6 Kapitel
- Fließende Tag/Nacht-Übergänge
- 47 Zaubersprüche
- Inventar mit unbegrenztem Fassungsvermögen



Und wir dachten, der Imperator aus Star Wars sei tot.

Drachen sind keine schnuckeligen Schoßtierchen. Spätestens bei GOTHIC 2 werden Sie das erfahren. Dort machen Ihnen die Biester nämlich mächtig Dampf unterm Hintern.

heiß!

Die Welt ist gemein und unfair. Da reißen Sie sich in *Gothic* wochenlang den Arsch für die Menschheit auf, gehen beim Endkampf beinahe drauf – und dann? Dann verlieren Sie all Ihre Kräfte, nur weil Sie drei Wochen lang unter einem Haufen Steine begraben lagen. Wenigstens sind Sie am Leben. Dem Magier Xardas, bekannt aus dem Vorgänger, sei Dank. Er war es, der Sie aus der misslichen Lage befreit und in seinen Turm gezaubert hat. Aber nicht, weil er Sie süß findet, sondern weil Ihre Dienste erneut nötig sind. Schuld ist – wie könnte es anders sein – der Schläfer. Den haben Sie in Teil 1 zwar ein für alle Mal ins Jenseits befördert. Kurz bevor er seinen Hut nahm, konnte er aber noch etliche dunkle Kreaturen heraufbeschwören. Im Klartext: Die Kacke ist mächtig am Dampfen. Feuer speiende Drachen sind drauf und dran, das beschauliche Korinis in Schutt und Asche zu legen. Dabei haben die Einwohner schon genug Sorgen mit den plündernden Orks. Zeit für Sie, aufzubrechen und dem Spuk für immer ein Ende zu bereiten. Und das ist alles andere als einfach. Schließlich startet Ihr Charakter mit null Erfahrungspunkten sowie ohne Waffen und Rüstung. Selbst ein einfacher Wolf oder ein stupider Goblin erweisen sich als ernsthafte Gegner.

LABERTASCHE

Ihre erste Station führt Sie in die Stadt. Sie sollen den Paladinen von den Drachen berichten und einen mächtigen Talisman, das Auge des Innos, für Xardas auftreiben. Dumm nur, dass die Wachen einen zerlumpten Bauern wie Sie nicht reinlassen. Was Sie brauchen, ist entweder vernünftige Kleidung oder ein Passierschein. Und siehe da, Sie werden fündig! Auf einem nahe gelegenen Bauernhof treffen Sie einen Händler, der Ihnen eine Zugangsberechtigung überlässt. Der Weg ist frei. Äh, denken Sie. Denn kurz hinter den Stadtmauern holen Sie sich die nächste Abfuhr. Dort, wo das Auge des Innos sein soll, kommen nur bekannte Bürger hinein. Was tun? Ansehen bei den Einheimischen erlangen! Und wie? Quatschen und niedere Jobs annehmen zum Beispiel. Die Kommunikation gestaltet sich simpel. Sie wählen aus mehreren Fragen beziehungswei-

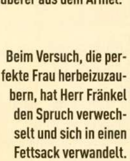
Job gefällig?

Als gildenloser Heini kommen Sie in *Gothic 2* nicht weit. Um etwas zu erreichen, müssen Sie sich schon einer Gruppe anschließen, die Ihnen hilft, Ihre Fertigkeiten zu perfektionieren. Entscheiden Sie selbst, welcher „Beruf" für Sie der richtige ist. Und denken Sie daran, dass vorher eine knifflige Aufnahmeprüfung gemeistert werden muss.

MAGIER

Magier lieben lange Nachthemden und haben eine Aversion gegen Waffen. Damit müssen Sie sich abfinden, wenn Sie sich dieser Gilde anschließen. Dafür werden Sie auch entsprechend entschädigt. Sage und schreibe 47 Zaubersprüche schüttelt der ausgebildete Zauberer aus dem Ärmel.





Beim Versuch, die perfekte Frau herbeizuzaubern, hat Herr Fränkel den Spruch verwechselt und sich in einen Fettsack verwandelt.

PALADIN

Wer sich nicht so recht entscheiden kann, geht zu den Paladinen. Das sind harte Krieger, die auf fette Schwerter und lange Bögen stehen. Außerdem stört es sie nicht im Geringsten, wenn Ihr Charakter in seiner Freizeit bei den Magiern Nachhilfestunden nimmt.

Seit Kollege Iscitürk sein Bett mit diesem holden Krieger teilt, hat er nachts keine Angst mehr vor Menschen fressenden Dönertieren.

DRACHENTÖTER

Die bevorzugte Waffe der Drachentöter ist der Orkschlächter. Um dieses gewaltige Stück Metall zu schwingen, müssen Sie Muckis wie Arnold Schwarzenegger haben. Da das Gehirn in die Muskeln gerutscht ist, können die Drachentöter keine Zauber im Gedächtnis behalten. Nur anhand von Spruchrollen ist Magie möglich.



Wir haben noch nie einen echten Drachen gesehen. Herr Geltenpoth noch nie eine Frau in Strapsen. Beides ist sehr schade.

Fotos: action press

se Antworten die gewünschten aus und drücken die Aktionstaste. Übrigens empfiehlt es sich vor einem Dialog tunlichst, den Spielstand zu sichern. So können Sie herausfinden, ob nicht ein anderer Dialogansatz klüger gewesen wäre.

ZEIG'S MIR!

In puncto Charakterentwicklung hat Piranha Bytes wenig im Vergleich zum Vorgänger verändert. Vor allem Einsteiger freut das. Denn eine umständliche Heldengenerierung zu Spielbeginn gibt es nicht. Ansonsten gilt Folgendes: Je mehr Feinde Sie besiegen und Aufträge erledigen, desto mehr Erfahrungspunkte bekommen Sie und umso eher steigen Sie eine Stufe auf. Was nützt das? Mit jedem Aufstieg werden Ihrem Konto Lernpunkte gutgeschrieben, die Sie ins Training von Talenten stecken. Zuvor müssen Sie natürlich einen entsprechenden Ausbilder finden, der Sie unterrichtet. Zum Beispiel einen Soldaten fürs Schwertkampftraining, einen Jäger fürs Bogenschießen oder einen Magier, der Ihnen das Zaubern beibringt. Im Gegensatz zu *Gothic* ist es zwar weiter möglich, Kämpfer und Zauberer gleichzeitig zu sein. Je nach Berufswahl gehen aber für die Ausbildung in anderen Zünften mehr Lernpunkte drauf. Kurz: Haben Sie sich etwa den Drachenjägern angeschlossen, steigen dafür die Kosten für Lektionen in Sachen Magie. Hätten Sie sich hingegen den Magiern verschrieben, würde eine Schwerteinheit teurer ausfallen. Ferner lässt Piranha Bytes dem Job des Diebes einen höheren Stellenwert als in Part 1 zukommen. Endlich ist Klauen eine lohnenswerte und gleichzeitig herausfordernde Aufgabe. Unbedingt ein paar Lernpunkte sollten Sie je nach Beruf den Attributen „Waffen schmieden", „Runen erschaffen", „Heiltränke brauen" oder „Tiere ausweiden" spendieren.



Das umständliche Kaufmenü kennen wir aus Teil 1.



Ein kleines Nickerchen heilt alle Wunden.

VERLAUF DICH NICHT!

Was die Grafik anbelangt, setzt die Bochumer Software-Schmiede Piranha Bytes auf Bewährtes. Nämlich die Engine aus *Gothic*. Sie wartet mit einer großen Detailfülle und nahezu fotorealistischen Texturen auf. Doch damit nicht genug, denn die Entwickler haben obendrein jede Menge Feintuning betrieben, so dass *Gothic 2* noch einen Tick besser und realistischer aussieht. Auf den Screenshots mag das nicht so recht rüberkommen, aber in Bewegung bleibt Ihnen vor Begeisterung der Mund offen stehen. Spätestens wenn Sie einem der fließenden Tag-und-Nacht-Übergänge beiwohnen und im blassen Mondscheinlicht Zaubersprüche gegen teuflische Ungeheuer aussprechen. Das sieht geil aus und macht Lust auf mehr. Da *Gothic 2* nicht mehr in der beengten Gefängniswelt spielt, dürfen Sie sich auf noch größere Außenareale freuen. Die



Vielleicht hätten Sie doch das Insektenspray kaufen sollen.

Des Nachts treiben sich allerlei zwielichtige Gestalten rum.

Mit so einer Charakterstatistik dürfen Sie zu Recht stolz auf sich sein.

„Und Typen wie du sollten aufpassen, was sie sagen."



Gegrillter Held am Spieß gefällig?

Spielumgebung ist dreimal umfangreicher als die aus Teil 1. Respekt!

VERWIRR MICH NICHT!

Gespielt wird übrigens wahlweise in der Ich- oder der Verfolgerperspektive. Es sei denn, Sie befinden sich im Kampfmodus. Dann blicken Sie Ihrem Charakter ausschließlich über die Schulter. Etwas gewöhnungsbedürftig ist momentan die frei konfigurierbare Steuerung. Vor allem Ego-Shooter-Spielern dürfte die ansonsten unproblematische Kombination aus Tastatur und Maus beim Kämpfen zunächst leichtes Kopfzerbrechen machen. Obwohl Sie bei gezücktem Schwert die Aktionstaste drücken, tut sich rein gar nichts. Erst wenn Sie zusätzlich eine Richtungstaste betätigen, führt der Protagonist

Die Bewohner in Gothic 2 sind nicht gerade freundlich zu unserem Held.

Weg da, wir haben kein Leckerli für euch in der Tasche.

Diese beiden Tagediebe wären gut beraten, uns in Frieden zu lassen.

den Hieb beziehungsweise Block aus. Das verwirrt und sorgt gelegentlich für Frust. Ebenfalls verbesserungswürdig ist die Menüführung im Inventar oder beim Einkaufen. Sie ist noch immer unnötig kompliziert.

ICH BIN SO TOLL!

Ganz gleich, ob Rollenspiel-, Adventure- oder Action-Fan: *Gothic 2* hat das Zeug, so gut wie jeden in seinen Bann zu ziehen. Der spannenden Hintergrundstory, dem einfachen und überzeugenden Rollenspiel-System sowie der unglaublich realistischen Spielwelt sei Dank. Wenn Piranha Bytes jetzt noch die unzähligen Dialoge mit fähigen Synchronsprechern besetzt, kann eigentlich nichts mehr schief gehen. Den ausführlichen Testbericht finden Sie in der kommenden Ausgabe. BENJAMIN BEZOLD

GOTHIC 2

GENRE:	Rollenspiel
ENTWICKLER:	Piranha Bytes
FERTIG ZU:	95%
ERSCHEINT:	18. Oktober 2002
VERGLEICHBAR:	Morrowind
INTERNET:	www.gothic2.de

KOMMENTAR

BENJAMIN BEZOLD



Zugegebenermaßen habe ich nicht viel übrig für Rollenspiele. Wenn sie aber derart hübsch in Szene gesetzt und spannend erzählt sind wie *Gothic 2*, werde ich sogar *Battlefield 1942* untreu. Einzig und allein die Steuerung unserer Vorabversion hat mich enttäuscht. Hier lässt Teil 1 grüßen. Wieso muss ich zwei Tasten drücken, um einen Schlag auszuführen? Hoffentlich kriegen die Entwickler das bis zur Veröffentlichung noch hin. Und für *Gothic 3* wünsche ich mir endlich einen Mehrspielermodus.



Die Verwandtschaft unseres türkischen Arbeitskollegen mag uns nicht.

- Fiktives Weltkriegs-Szenario
- Einzelspielerkampagne mit 6 Welten
- Umfangreicher Mehrspieler-modus für bis zu 16 Spieler
- Originalgetreue Waffen der Jahre 1914 bis 1964
- Ego- oder Verfolger-Perspektive

Schuss, aus und vorbei?

Jetzt reicht's: Bei IRON STORM dauert der Erste Weltkrieg seit 50 Jahren an. Irgendwie Zeit, dem fiktiven Spuk ein Ende zu bereiten. Oder?

Genial einfach, einfach genial? Ein Tastendruck genügt und die Ansicht wechselt aus der Ego- in die Verfolgerperspektive.

Camel Trophy 2002: Die Spielregeln werden härter.

AUF DVD

Zieh's dir rein!

VIDEO: Wir waren live bei der Präsentation in Paris vor Ort – sehen Sie bisher unveröffentlichte Spielszenen!

Verdammt. – Irgendwie gibt es ja doch schon ganz schön viele Ego-Shooter. „Womit heben wir uns also von der breiten Masse ab?", fragten sich die Entwickler von *Iron Storm*. Die Antwort: mit einem Science-Fiction-Szenario. Allerdings ohne Aliens, Raumschiffe oder schleimige Monster. Und wie schaut das aus? Folgendermaßen: Wir schreiben das Jahr 1964, der Erste Weltkrieg beherrscht seit nunmehr 50 Jahren die Erde und ein Ende ist nicht in Sicht. Grund allen Übels ist der fiese Baron Nikolaï Aleksandrovitch Ugenberg, der von einem unabhängigen Mongolen-Staat in Zentral-Asien und halb Europa träumt. Verständlicherweise hat Rest-Europa mitsamt den Amis, die sich ja sowieso überall einmischen müssen, ein Problem damit und so metzeln alle munter mit. Doch langsam reicht's und dem fiesen Baron soll der Garaus gemacht werden. Für diese Aufgabe hat man einen jungen Soldaten namens James Anderson auserkoren, der in den 40er-Jahren das Licht der Welt erblickte. Passenderweise in einem Schützengraben. Und wer schlüpft nun in die Rolle dieses „Steinzeit"-Rambos? Sie! Überraschend, was?

JETZT GEEEHT'S LOOOOOOOS

Lässt man die etwas abgefahrene Story außen vor, sieht Entwickler Dreamcatcher Interactive *Iron Storm* vom Spielprinzip her irgendwo zwischen *Half-Life* (dt.) und *Medal of Honor: Allied Assault*. Im Einzelspielermodus kämpfen Sie sich durch sechs umfangreiche Levels, um Baron Ugenberg und seinen Gefolgsleuten das Handwerk zu legen. Ihre „Reise" führt Sie direkt durch die Schützengräben der Westfront in eine zerstörte Stadt bis zum Showdown vor den Berliner Reichstag. Dabei greifen Sie auf ein umfangreiches Waffenarsenal zurück, das nicht nur aus antiquierten Schießeisen aus Kaiser Wilhelms Zeiten besteht, sondern vom technischen Standard in etwa bis zur Zeit des Vietnamkriegs reicht – selbst Laserpointer, Rauchgranaten, Raketenwerfer und halbautomatische Maschinengewehre kommen zum Einsatz, während Helikopter aus der Luft für Nachschub sorgen. In Acht nehmen müssen Sie sich bei Ihren Einsätzen nicht nur vor diversen Infanteristen. Auch Angriffe aus der Luft, Tretminen, mit Sprengstoff behangene Hunde und versteckte Bunkerstellungen machen Ihnen das (Über-)Leben zur Hölle.

LICHT UND SCHATTEN

Grafisch setzt *Iron Storm* auf eine Engine-Eigenentwicklung der 4x Studios, die Wanadoos Weltkriegs-Mix möglichst ansehnlich in Szene setzen soll. Das gelingt mit einer Vielzahl von Spezialeffekten und einer detaillierten Darstellung der Landschaft und Gegner auch. Größtenteils zumindest. Denn in unserer Beta-Version gibt es auch noch Passagen, speziell in den Innen-Levels, die optisch noch etwas aufpoliert werden könnten. *Iron Storm* kann nicht nur aus der gängigen Ego-Perspektive, sondern auch aus einer *Tomb Raider*-typischen Verfolgersicht gespielt werden. Flüssig läuft das Ganze bereits jetzt, selbst im Mehrspielermodus für bis zu 16 Spieler (Netzwerk, Internet). Dort stehen bekannte Spielmodi wie Deathmatch, Team Deathmatch und Capture the Flag für spannende Multiplayer-Duelle zur Auswahl.

CHRISTIAN SAUERTEIG

IRON STORM

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Dreamcatcher/Wanadoo
FERTIG ZU:	85%
ERSCHEINT:	November 2002
VERGLEICHBAR:	Battlefield 1942, MoH
INTERNET:	www.stormgame.com

KOMMENTAR

CHRISTIAN SAUERTEIG



Zugegeben, die Idee hinter *Iron Storm* ist schräg. Doch im Spielverlauf stört man sich nicht dran, im Gegenteil. Den Entwicklern ist es tatsächlich gelungen, die unterschiedlichsten Elemente aus dem Ersten und Zweiten Weltkrieg sowie dem Vietnamkrieg nahezu problemlos zu verknüpfen. Auch wenn man sich vielleicht erstmal daran gewöhnen muss, in der typischen Optik des Zweiten Weltkriegs mit einem Laserpointer durch die Schützengräben zu rennen. In der uns vorliegenden Beta fiel der immens knackige Schwierigkeitsgrad noch negativ auf. Dies sollten die Entwickler bis zum Veröffentlichungstermin auf jeden Fall noch in den Griff bekommen.



Oktoberfest 2002: Beim Kampf ums Scheißhaus wird zu härteren Mitteln gegriffen.

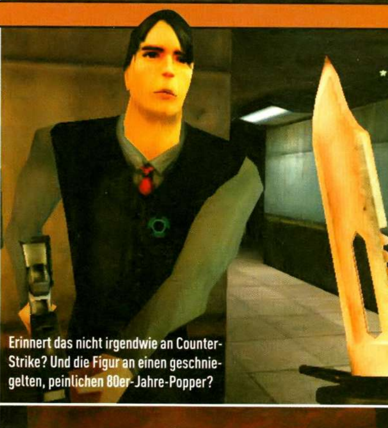


Iron Storm führt Sie durch sechs umfangreiche Welten. Hier ein Blick in die Munitionskammer des Barons.



Schlechte Augen? Die US-Army erleichtert ihren Vietnam-Veteranen das Tontaubenschießen merklich.

Filmhelden sind auch nicht mehr das, was sie waren: Robocop verdient seine Brötchen neuerdings als Wachmann.



Erinnert das nicht irgendwie an Counter-Strike? Und die Figur an einen geschniegelten, peinlichen 80er-Jahre-Popper?

Beweg dich, Baby!



Ahmet war jung und brauchte das Geld: Nackte Tatsachen werden in Neocron offen zur Schau gestellt.

In NEOCRON können Sie stundenlang in Kneipen hocken, schnuckelige Miezen in der Striptease-Bar begaffen oder einfach nur durch die realistischen Landschaften tigern. Aber seien Sie auf der Hut: Der Feind lauert hinter jeder Ecke.

Den Spielern völlig freien Raum lassen – so lautet das Motto von *Neocron*. Sie können also einfach nur ein beschauliches, virtuelles Leben führen, die Städte erkunden, soziale Kontakte knüpfen und Ihren Status durch Handel mit anderen Rassen verbessern. Oder natürlich auf Monsterhatz gehen wie in *Dark Age of Camelot* oder *Anarchy Online*. Fakt ist: Sie sind an kein festes Spielziel gebunden. Und da die Welt laut dem Entwicklerteam von Reakktor Media im Laufe der Zeit vergrößert wird, sollte auch auf lange Sicht für ausreichend Motivation gesorgt sein.

MASSIG LAND IN SICHT

Ihr Alter Ego wählen Sie aus vier Hauptberufen: PSI-Mönch, Krieger, Spion und Privatdetektiv. Anhand einer Spezialisierung (beispielsweise kann ein Krieger Soldat oder Bodyguard werden), vertiefen Sie die Ausrichtung Ihres Protagonisten. So verfügt der Soldat über eine anfänglich höhere Waffenfertigkeit als seine Kollegen. Und der Umgang mit den tödlichen Schätzchen spielt eine wichtige Rolle. Schließlich handelt es sich bei *Neocron* nicht um die übliche Kost, sondern um eine stimmige Mischung aus Rollenspiel und Ego-Shooter. Wie bei den zuletzt genannten Ballerorgien jagen Sie die unfreundliche Bevölkerung Ihres Lebensraums – Ratten, Kakerlaken und diverse Monster. Sagt Ihnen die Nase eines virtuellen Mitmenschen nicht zu, dürfen Sie auch in diesem Fall aktive Sterbehilfe leisten. Das ist nichts für Sie? Harmonie ist Ihr zweiter Name? Kein Problem. Die Welt von *Neocron* verteilt sich auf schlappe 70 Zonen und bietet genügend Ausweichmöglichkeiten. Kriechen Sie also einfach durch die riesige Kanalisation, gewöhnen Sie Ihre Füße an den heißen Sand der Wüste oder kraxeln Sie sich im Gebirge einen Wolf. TANJA BUNKE

NEOCRON

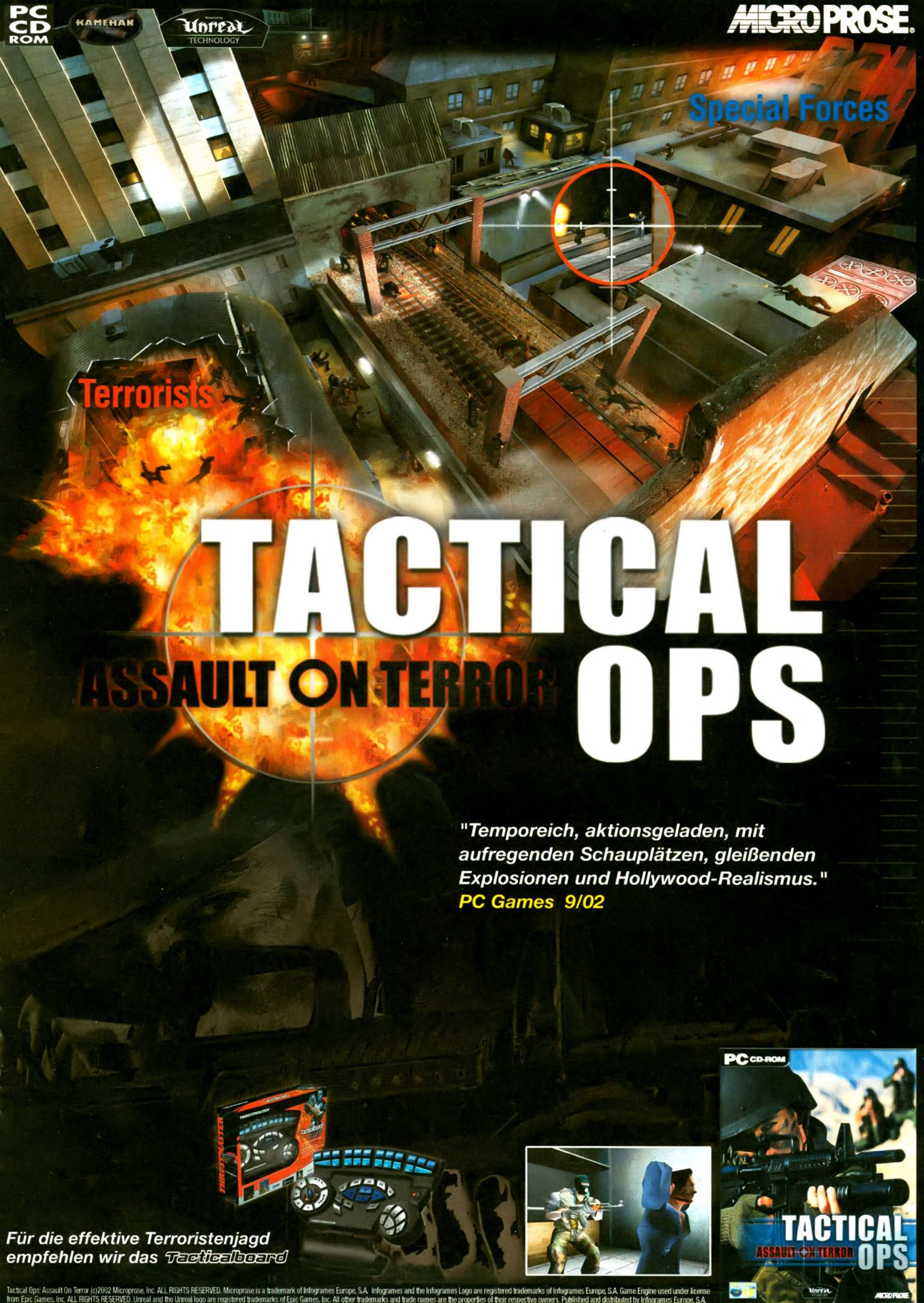
GENRE:	Online-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Reakktor Media / CDV
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	13. Oktober
VERGLEICHBAR:	Anarchy Online
INTERNET:	www.neocron.de

KOMMENTAR

TANJA BUNKE



Bereits das dritte Spiel in den vergangenen Wochen, bei dem freizügige Ischen meinen Monitor zieren. Hallo? Wo bleiben die männlichen Nackedeis? Wir Frauen wollen schließlich auch mal was Nettes sehen und damit mein ich nicht irgendwelche Blümchen und Bienchen. Davon abgesehen hinterlässt *Neocron* einen bislang guten Eindruck – trotz der zahlreichen Bugs. Die Ego-Shooter-Komponente wurde gelungen umgesetzt und auch die rollenspieltypischen Aspekte sind ansehnlich. Ich bin bereits auf die Vollversion gespannt und räume schon mal die Festplatte etwas auf.


PC CD ROM
KAMEHAN
Unreal TECHNOLOGY
MICROPROSE
Special Forces
Terrorists
TACTICAL OPS
ASSAULT ON TERROR
"Temporeich, aktionsgeladen, mit aufregenden Schauplätzen, gleißenden Explosionen und Hollywood-Realismus."
PC Games 9/02
PC CD-ROM
TACTICAL ASSAULT ON TERROR OPS
Für die effektive Terroristenjagd empfehlen wir das Tacticalboard
Tactical Ops: Assault On Terror (c)2002 Microprose, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. Microprose is a trademark of Infogrames Europe, S.A. Infogrames and the Infogrames Logo are registered trademarks of Infogrames Europe, S.A. Game Engine used under license from Epic Games, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. Unreal and the Unreal logo are registered trademarks of Epic Games, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. Published and distributed by Infogrames Europe, S.A.

Wer neben der Rennstrecke einen kleinen Erlebnispark mit allerlei Unterhaltungsmöglichkeiten hochzieht, hat nicht nur an Rennwochenenden ein volles Haus.

Bevor sich die F1-Flitzer über Ihren Kurs schlängeln, müssen Sie sich als Ausrichter kleinerer Rennserien verdingen.

Während des Rennens ist an der Pommesbude tote Hose – dafür dürfen die Sanitäter gleich einen Ferrari aus dem Fangzaun schneiden.

Bleib bloß nicht auf der Strecke!

Wer hinter „Wirtschaft" immer nur ein Bierlokal vermutet, kann bei RTU einpacken. Beim Bau von eigenen Rennparcours ist anderes Know-how gefragt.

Nachdem wir uns schon an Freizeitparks mit waghalsigen Achterbahnen, Krankenhäusern mit riesigen OP-Sälen und Golfplätzen mit dem grünsten Green versuchen durften, geht die Kölner Softwarefirma Westka Interactive (*The Y-Project*) einen neuen Weg im Aufbaustrategie-Genre und macht Sie zum Manager eines Racing-Parks. Oder besser gesagt zum Besitzer eines kleinen Landstrichs, den es zu bebauen gilt. Optisch präsentiert sich *Race Tracks Unlimited* im Gewand einer hauseigenen und frei dreh- sowie zoombaren 3D-Engine. Ziel des Spiels ist es, einen möglichst spannenden Rennparcours zu konstruieren. Dazu zählt natürlich der Kurs an sich. Aber auch das Drumherum: Von der Tribüne über ausreichend Getränke- und Imbiss-Stände bis hin zu sanitären Einrichtungen, Kinderspielplätzen und sonstigen Freizeiteinrichtungen können Sie alles bauen, was das Herz eines jeden Rennsportfans höher schlagen lässt. Denn Letztere sind anfangs Ihre hauptsächliche Einnahmequelle, wenn sie mit ihren Mantas und getunten GTIs über Ihre Strecke heizen, sich danach im Restaurant die Bierbäuche vollhauen und abschließend den Souvenirshop plündern.

HIERHER, BERNIE!

Haben Sie mehr zu bieten als eine Pommesbude und einen rollstuhlsicheren Rundkurs, wollen später auch diverse Rennorganisationen ihre Wettbewerbe bei Ihnen veranstalten. Was mit Tourenwagencup oder Kart-WM beginnt, kann eines Tages sogar in der Königsklasse des Motorsports inklusive lukrativer TV-Verträge enden – wenn Ihr Rennparcours sicher genug ist und Zehntausenden von F1-Fans Platz bietet. Doch bis dahin ist es ein langer Weg, der durch zahlreiche Herausforderungen und Mini-Spielchen möglichst unterhaltsam gestaltet werden soll. CHRISTIAN SAUERTEIG

TRACKS UNLIMITED

GENRE:	WiSim
ENTWICKLER:	Westka Interactive
FERTIG ZU:	40%
ERSCHEINT:	November 2003
VERGLEICHBAR:	Sim Theme Park, Sim Golf
INTERNET:	www.westka.de

KOMMENTAR





Juhu! Endlich mal wieder eine frische Spielidee, die es in dieser Form noch überhaupt nicht gab, obendrein äußerst vielversprechend klingt und auch noch gar nicht mal so schlecht aussieht. Kein Wunder, dass das Feedback bei der diesjährigen Leipziger Games Convention durchweg positiv war. Obwohl sich *Race Tracks Unlimited* noch in einem frühen Entwicklungsstadium befindet: Der interessante Aufbaustrategie-WiSim-Mix hat Hitpotenzial.

Vom Aufstieg des römischen Reichs bis zur Eroberung des Weltraums:

EMPIRE EARTH™
THE ART OF CONQUEST™
EXPANSION

„Der Hit sind die extrem gut designten Kampagnen mit ihren durchweg spannenden Geschichten." Gamestar 01/2002 über Empire Earth

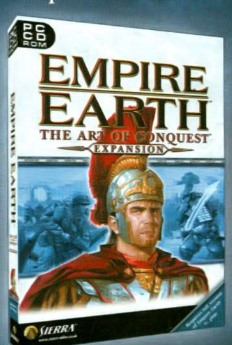
Erhältlich ab September 2002

Empire Earth: Zeitalter der Eroberungen –
die offizielle Erweiterung zum Strategie-Hit von Sierra. Drei spannende Kampagnen, 18 gefährliche Missionen, neue Einheiten und Gebäude, verbesserte Grafik und Effekte, und eine völlig neue Epoche – mit Empire Earth: Zeitalter der Eroberungen werden Sie zum Herrscher des Universums.









Achtung!
Empire Earth
ab sofort zum absoluten Superpreis erhältlich











www.sierra-empireearth.de

Prima Baller-ina

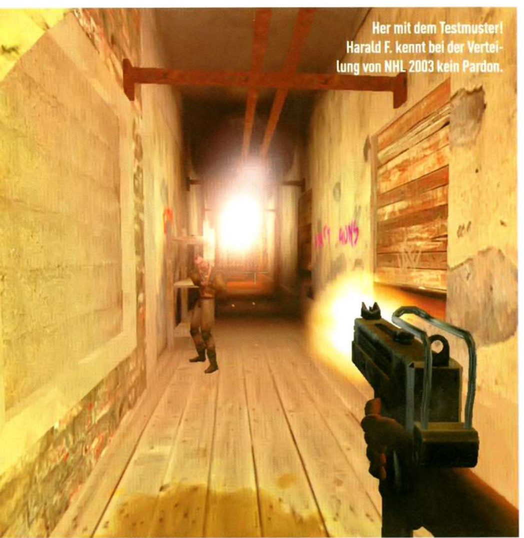
Gewalt ist keine Lösung. Keinesfalls! Beim slowakischen Ego-Shooter CHASER allerdings schon. Dort hat es nämlich ausnahmslos jeder auf Ihr virtuelles Leben abgesehen.

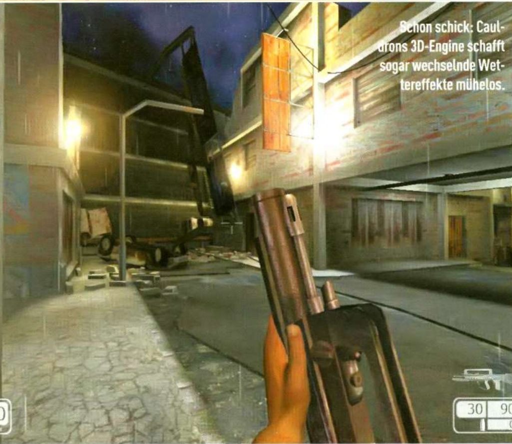


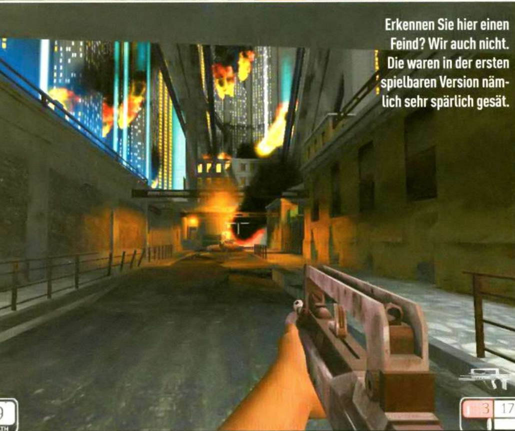
Brüderchen, komm tanz mit mir – fette Tanzschülerin nötigt unschuldigen Jungen zum Paartanz.

Die Neuaufführung von Tschaikowskys „Der sterbende Schwan" begeisterte die Kritiker restlos.

- Klassischer Ego-Shooter
- Fiktives Zukunfts-Szenario
- Neuartige 3D-Engine
- Einzelspielermodus mit non-linearer Storyline
- Umfangreicher Mehrspielermodus


Her mit dem Testmuster! Harald F. kennt bei der Verteilung von NHL 2003 kein Pardon.


Schon schick: Caulrons 3D-Engine schafft sogar wechselnde Wettereffekte mühelos.


Erkennen Sie hier einen Feind? Wir auch nicht. Die waren in der ersten spielbaren Version nämlich sehr spärlich gesät.

Das einzig Befriedigende, was aus der Slowakei bisher nach Deutschland gelangte, waren junge Damen, die sich im horizontalen Gewerbe verdingten. Doch Ende des Jahres werden uns unsere osteuropäischen Freunde mal mit was ganz anderem beglücken. Mit einem lupenreinen Ego-Shooter, der spätestens seit der E3 im vergangenen Mai in aller Munde ist. Das Problem dabei: Infos flossen bisher spärlich bis überhaupt nicht. Auf der offiziellen Homepage werden neugieri-ge Besucher seit Monaten mit einer Hand voll 08/15-Screenshots abgespeist. An der Informationssperre hat sich bis zum heutigen Zeitpunkt kaum was geändert, dafür hatten wir die exklusive Möglichkeit, anhand einer spielbaren Beta-Version selbst einen Blick in die mysteriöse Welt des potenziellen Action-Krachers zu werfen.

REIF FÜR DIE KLAPSE

Chaser ist nicht nur der Name des Spiels, sondern auch der des Hauptdarstellers. Der werte Herr Chaser arbeitet in gar nicht allzu ferner Zukunft als Wachmann bei einer Sicherheitsfirma. Was an sich nichts großartig Spektakuläres ist. Aber eines Tages bekommt unser Nachtwächter bei einem seiner Einsätze derart einen vor den Latz geknallt, dass er glatt sein Gedächtnis verliert. Und irgendwie will ihn seitdem das Militär, diverse Banden, ehemalige Kollegen – kurzum: fast die ganze Welt – umbringen. Klingt seltsam, aber welcher Action-Shooter hat schon eine normale Story? Eben.

STILLSTAND IST DER TOD

Schauplatz der Abenteuer unseres frisch gebackenen Alzheimerpatienten sind einerseits bekannte Städte auf Mutter Erde im futuristischen Gewand. Andererseits einige abgefahrene Weltraum-Szenarien auf dem Mars. Was Sie da genau in den knapp 20 Einzelspielermissionen außer Ihrem verlorenen Gedächtnis suchen, weiß kein Mensch. Tut aber auch gar nichts zur Sache, da Sie permanent auf der Flucht vor allem und jedem sind. Neben stinknormalen Leuten haben es auch etwas besser ausgerüstete Soldaten auf Sie abgesehen und nehmen Sie mit allerlei Handfeuerwaffen unter Beschuss. Gottlob dürfen Sie sich mindestens gleichwertig zur Wehr setzen. Vom billigen Klappmesser über die automatische Maschinenpistole bis zum alles zerfetzenden Raketenwerfer reicht die Auswahl. Nicht schlecht! Die riesigen Levels glänzen mit einer bemerkenswert hohen Detailfülle sowie einer Vielzahl von Spezialeffekten. Wechselnde Lichtverhältnisse, bombastische Explosionen, wendige Gegner mit eigenen Gesichtstexturen oder aufsteigender Rauch in einzelnen Weltraum-Gettos sind nur einige wenige davon.

DA FLIEGEN DIE FETZEN

Eine gewichtige Rolle spielt bei *Chaser* auch der Mehrspielermodus. Neben bekannten Varianten wie Deathmatch, Capture the Flag oder Team Deathmatch werkeln die Entwickler an einigen neuen Spielmodi, die im lokalen Netzwerk oder via Internet zur gemeinsamen Jagd einladen. CHRISTIAN SAUERTEIG

CHASER

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Cauldron
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	Dezember 2002
VERGLEICHBAR:	Gunman Chronicles
INTERNET:	www.chasergame.com

KOMMENTAR


CHRISTIAN SAUERTEIG

Man sollte seine Erzeugnisse nicht ausschließlich in der westlichen Welt beziehen. Deswegen kaufe ich meinen Absolut-Wodka auch immer auf den Vietnamesen-Märkten hinter der tschechischen Grenze. Was ich Ihnen damit sagen will? Obwohl *Chaser* nicht von einem mit Millionen von Dollar subventionierten Entwicklerstudio aus dem Silicon Valley stammt, sieht es nicht nur unverschämt gut aus, sondern spielt sich auch so. Speziell der Mehrspielermodus dürfte für einige Überraschungen sorgen – ich freu mich drauf!



Du hast gewonnen. Deiner ist länger und mehr Hände hast du auch. Dafür beherrsche ich jedoch die richtige Technik. Und das zählt ja schließlich, oder?

Ich glaub, es hackt!

Langhaarige Muskel-Bubis à la Joachim Hesse (grins) sind heiß begehrt. Der Held aus ARCHANGEL ebenfalls. Dummerweise hecheln ihm aber keine Groupies hinterher, sondern blutrünstige Monster.

Fahren will gelernt sein. Diese Erfahrung macht Michael Travinsky eines Nachts auf der Landstraße. Gerade noch lauscht er den rhythmischen Klängen eines Rock-'n'-Roll-Hits, als in der nächsten Minute bereits der Sensenmann den Taktstock schwingt. Tja, die Kombination „heftiges Schneetreiben, Haarnadelkurve und dicker Brummi" kann fatal, wenn nicht sogar letal sein. Doch obwohl der Körper des Unglücksfahrers die Konsistenz einer Orange nach einem Panzerzusammenstoß haben müsste, schlägt der Kerl die Augen auf – unverletzt. Medizinisches Wunder? Zu oft den Film *Unbreakable* mit Bruce Willis geschaut? Weit gefehlt. Der Glückliche erhält einfach mir nichts, dir nichts eine zweite Chance. Diese führt ihn jedoch nicht in sein früheres Dasein zurück, sondern bringt ihn in eine martialische Welt voller Gefahren. Eine Welt, die er aus den Pranken des Bösen retten soll – als Erzengel mit Rambo-Attitüden.

ALLE IM CHOR?

„Vom Himmel hoch, da komm ich her. Und hau ich zu, dann blutet's sehr", könnte der Leitsatz Ihres Alter Ego lauten. Soll heißen: Sie zücken nicht die Harfe, um Ihre Gegner in die Flucht zu jaulen, sondern greifen zum Schwert oder sonstigen Metzelwerkzeugen. Angesichts der immensen Ansammlung von Monstrositäten ist diese radikale Variante aber auch zweckmäßiger. Krebsen doch an jeder Ecke Zombies, Dämonen, Gauner und mutierte

Die inneren Werte zählen: Oft treffen Sie auch schreckliche Kreaturen, die sich im Nachhinein als Freunde herausstellen. Also nicht sofort die „Ich hau dir aufs Maul"-Technik anwenden.

Schalentiere herum, die Ihnen ansonsten nicht nur die Stimmbänder herausreißen würden. Ihr Waffenbeutel ist prall gefüllt und beinhaltet sowohl altertümliche Mordinstrumente (Barbarenaxt, Bogen, Schwert des Lichts) als auch Schießeisen (GMS-30 Maschinengewehr, Scharfschützengewehr, Raketenwerfer usw.). Aber wie passt ein Hightech-Maschinengewehr in eine Zeit, in der Bauern noch mühsam das Feld umpflügten und Kleidungsstücke aus unbehandelter Schafswolle waren? Gar nicht. Deswegen erhalten Sie die modernen Wummen erst später im Spiel. Anfänglich stapfen Sie durchs Mittelalter, dann verschlägt es Sie in ein futuristisches Berlin und zu gruseliger Letzt gibt's im Reich der Dämonen aufs Maul. Böse Buben lungern schließlich überall herum.

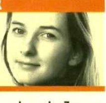
FREUDIGE MUTATION

In *Rune*-Manier schnetzeln Sie sich durch die Szenarien. Bringen Sie einen Gegner zur Strecke, erhalten Sie PSI-Steine und ab und zu einen Gegenstand (Heilpäckchen, Pfeile, Waffen). Mit den PSI-Steinen lernen Sie Zusatz-Fähigkeiten, die etwa spirituelle Energie in Lebensenergie umwandeln oder ein Schaden absorbierendes Schild beschwören. Eine spezielle Kraft wird Ihnen sozusagen kurz nach dem Erwachen in die Wiege gelegt – Sie können sich für eine bestimmte Zeit in eine weitere Daseinsform verwandeln. Als Geist bewegen Sie sich für andere unsichtbar und zwingen Ihre Feinde mit Zauberkunst in die Knie. Als Krieger markieren Sie den dicken Max und verlassen sich auf eine Lederhaut, die mindestens so unverwüstlich ist wie Ahmets Ego. TANJA BUNKE

ARCHANGEL

GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	Metropolis Soft./JoWood
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	18. Oktober
VERGLEICHBAR:	Rune
INTERNET:	www.archangel-online.com

KOMMENTAR



TANJA BUNKE

Ein lecker Kerlchen, schmucke Zaubereffekte und jede Menge Typen, denen man aufs Fressbrett geben kann – so lob ich mir ein cooles Action-Adventure. Ich bin wirklich mehr als angenehm überrascht. Die Story ist spannend, die Auseinandersetzungen herausfordernd und der Charakteraufbau mit den Spezialfähigkeiten gut umgesetzt. Und bevor ich nun weiter ausschweife und Ihnen all die tollen Sachen vorquassle, gebe ich Ihnen nur einen Tipp: Freuen Sie sich einfach auf Oktober. Ich für meinen Teil tue es jetzt schon.

Die Kamera ist frei schwenkbar. So erhalten Sie immer den besten Einblick. Nur blöd für Sie, dass keine Frauen mit kurzen Röcken im Spiel vorhanden sind.



Sie fühlen sich schwach und kraftlos? Eine Dose Red Bull ist nicht greifbar? Dann wenden Sie doch einfach einen Ihrer netten Heilzauber an.

- Neue Ballphysik
- Weniger Traumfußball und Tricks, mehr Realismus
- 15 Ligen, über 450 Vereine, 48 Nationalmannschaften
- 19 authentische Stadien
- Über 250 Originalgesichter
- Neuer Champions Cup für Clubs (vergleichbar mit Champions League)
- Umfangreicher Editor
- Onlineservice für Internet-Matches



Spiel ab, du Trottel!

Warum denn, ich kann doch auch mit einem Alleingang FIFA-Tore erzielen, meinen Sie? Früher ging das, doch bei FIFA 2003 soll alles anders werden.



Edgar Davids mit Juventus Turin zu Gast bei Real Madrid. Alleingänge sind schwieriger geworden. Beachten Sie auch die Fanbanner.

Das Urteil von Matt Brown, dem KI-Programmierer des neuen *FIFA*, über die Serienvorgänger fällt vernichtend aus: „*FIFA* hat mein Fußball-Hirn verwundet." Es verwundert Sie, eine solche Aussage von den Machern der besten PC-Kicker-Simulation zu hören? Verständlich, für uns Zocker ist das aber ein Grund zum Jubeln und bedeutet zweierlei: 1. *FIFA 2003* wird vor Neuerungen nur so strotzen. 2. Schluss mit Hechtkopfbällen und Fallrückziehern am laufenden Band, dafür wird's mehr taktisches Aufbauspiel geben.

FREIHEIT FÜRS LEDER

In Vancouver hat man zunächst die alte Ballphysik über den Jordan gekickt. In Kürze wird Ihnen das Leder nicht mehr am Fuß kleben, sondern frei in der Gegend herumhüpfen. Bei Sprints legt sich Ihr Spieler den Ball zudem weiter vor, was das Tacklen erleichtert. Doch keine Sorge, ganz ohne Feindeinwirkung rutscht Ihnen die Pille nicht einfach vom Spann. Damit das Geschehen auf dem Rasen besser zu kontrollieren ist, bastelte man an rund 1.500 neuen Kicker-Bewegungen. Früher wurde zunächst eine Spieleranimation erstellt, an die dann das Ballverhalten angepasst wurde. Nun bestimmt die Spielkugel die Bewegungen der Rasenakteure. Zudem können Sie aus jeder Animationsphase blitzschnell in eine andere Bewegung wechseln, also etwa vom Dribbling zu einem Schuss oder Pass.

GAR NICHT DUMM

Die Geschwindigkeit der Simulation wurde herabgesetzt, die Computerkicker verhalten sich intelligenter. Sind Sie in der Defensive, verschiebt sich Ihr gesamtes Team in Richtung des Balles, liegen Sie kurz vor Spielende mit einem Tor zurück, übernehmen Ihre Führungsspieler das Kommando, fordern also häufiger die Kugel oder ballern aufs gegnerische Gehäuse. Die Torhüter, früher entweder Fliegenfänger oder Superhelden, reagieren natürlicher, lassen also auch mal einen Ball abprallen. 260 Starspielern wurde nicht nur ein fotorealistisches Äußeres verpasst, auch deren Können unterscheidet sich deutlich vom kickenden Mittelmaß der rund 450 Vereinsmannschaften. So rauscht eine Flanke von David Beckham meist millimetergenau in den Strafraum und einen sprintenden Michael Owen können Sie selbst mit dem Lasso nicht mehr einfangen.

STEUERTRICKS

Ein neues System für Standardsituationen bietet mehr Variationen, ist aber auch schwieriger auszuführen. Bei Freistößen positionieren Sie zunächst den Schützen und markieren mittels Fadenkreuz den gewünschten Zielpunkt im gegnerischen Tor. Dann legen Sie fest, an welchem Punkt Ihr Schütze den Ball treffen soll. Dadurch gelingt es, dem Spielgerät realistischen Effet zu verleihen. Neben dem aus dem Vorgänger bekannten Pass in den freien Raum gibt es nun noch den einfachen, kurzen Pass, der direkt in die Füße des Mitspielers gespielt wird. Für Tacklings halten Sie in der Defensive die Passtaste gedrückt. Ihr Recke wird dann dem ballführenden Gegenspieler wie ein Schatten folgen, drängeln und bei Gelegenheit die Lederkugel wegspitzeln. Klappt prima! Um *FIFA 2003* optimal steuern zu können, ist ein Joypad mit

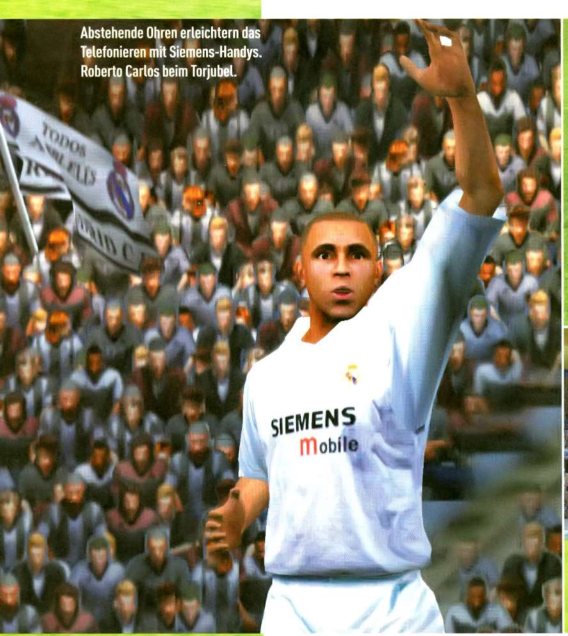


AUF DVD

Voll abgeledert!

VIDEO 1: Hier werden Kickerträume war. Zu Besuch bei EA Sports in Vancouver.

VIDEO 2: Alles wird anders. Das komplette FIFA-Interview mit Pierre Hintze.



Abstehende Ohren erleichtern das Telefonieren mit Siemens-Handys. Roberto Carlos beim Torjubel.



Knoten im Zopf: David Seaman beweist bei diesem Dribbling von Davids erneut seine Extraklasse.

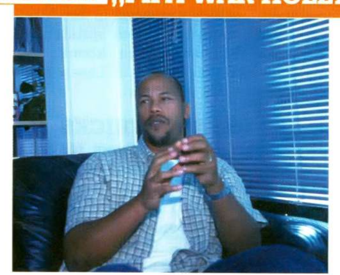
Gleich knacken Knochen: Dehu von Paris St. Germain setzt zur Blutgrätsche an.

zwei Analogsticks am geeignetsten. Den zweiten Joystick nutzen Sie in der Offensive, um Täuschungsmanöver und Tricks auszuführen, etwa wenn Sie an einem Gegner vorbeidribbeln wollen.

SSSENSATIONELL!

Es ist fast selbstverständlich, dass auch *FIFA 2003* fantastisch aussehen wird. Die Spielatmosphäre dürfte über jeden Zweifel erhaben sein, sogar Fanbanner und -gesänge in den 19 Stadien sind authentisch. EA Sports hat dafür 158 Lizenzen erworben. Neben den Originalligen werden Sie deshalb auch sämtliche Sponsoren-Logos auf den Trikots wiederfinden, selbst die Brille von Edgar Davids ist ein Original. Für all diejenigen, die dennoch bei ihrem Verein nachbessern wollen, wird's einen Editor geben. Mit diesem können nicht nur die Teams verändert werden, sondern auch die individuellen Stärken der Spieler. Internet-Freaks dürfen sich zudem auf einen Matchmaking-Service mit eigener Ligaverwaltung freuen. CHRISTIAN BIGGE

INTERVIEW „FIFA WAR HOLLYWOOD AUF DEM RASEN!"



Träumt vom perfekten Zock: Der Deutsche Pierre Hintze ist PC-Producer von FIFA 2003 bei EA Sports in Kanada.

PC ACTION Ihr habt erstmals seit langem am Gameplay herumgeschraubt. Was sind die wichtigsten Änderungen?

PIERRE HINTZE Der Ball wurde vom Spieler getrennt, ist jetzt frei. Bei den alten *FIFA*s hatten wir das Problem, dass jedes Mal, wenn du dich etwa mit dem Ball gedreht hast, dieser am Fuß klebte. Das bewirkte ein viel zu mechanisches Spiel. Zudem setzen wir auf eine neue Animationsdarstellung. Früher haben wir zunächst neue Animationen gebaut und daraufhin das Ballverhalten angepasst. Diesmal läuft das genau andersherum, der Ball bestimmt die Animation.

> „FIFA ist wie die UNO, es gibt Lager."

PC ACTION *FIFA 2003* wird zwei verschiedene Passarten anbieten. Wie funktionieren die?

PIERRE HINTZE Wir haben zusätzlich den sicheren Pass eingeführt, für simple Flachpässe über fünf bis zehn Meter. Über einfache Pässe brauchst du jetzt also nicht mehr nachzudenken, die kommen über geringere Entfernungen immer an. Für Pässe in den freien Raum nutzt du nach wie vor den offenen Pass.

> „Wir setzen auf das Fußball-Hirn der Zocker."

PC ACTION Dafür habt ihr bisher das Spielfeld mit kryptischen Symbolen überzogen, um die Laufwege der Spieler zu verdeutlichen. Gibt's die immer noch?

PIERRE HINTZE *FIFA* ist wie die UNO. Als ich zum Team gestoßen bin, habe ich drei Lager vorgefunden. Im ersten Lager waren die Hardcore-Jungs, die sagen, kryptische Symbole sind Quatsch. Mein Lager. Das zweite Lager, die Arcade-Jungs, liebten die Symbole. Und schließlich gab es die Jungs in der Mitte, die eine für alle machbare Lösung anstrebten. Bei *FIFA* sind wir früher bei solchen Sachen oft in ein Extrem gefallen, was so weit entfernt von richtigem Fußball war, das war schon nicht mehr feierlich. Jetzt haben wir einen Kompromiss gefunden. Im vereinfachten Arcade-Modus gibt's die Symbole noch, in der Simulation sind sie weg. Wir setzen dort auf das Fußball-Hirn der Zocker, die sehen, wann ein Spieler in den freien Raum startet, und den Ball dann dorthin spielen.

PC ACTION Was hat euch an den alten *FIFA*s nicht gefallen?

PIERRE HINTZE Wir wollten jedem einen Gefallen tun und haben dabei vergessen, was für ein Spiel wir machen. Das war Hollywood auf dem Rasen. Fußball hat einen bestimmten Reiz, das ist wie ein Fieber, eine Essenz, die die Leute lieben. Über die letzten zwei, drei Jahre haben wir den Kontakt zu dieser Essenz verloren. Wir müssen es auf die Reihe bekommen, dass ein Aufbau- und Passspiel Spaß macht. Nicht nur das Toreschießen oder der Lauf die Linie entlang mit anschließender Flanke, nein, die taktische Ausnutzung des Raumes und von gegnerischen Fehlern ist Fußball. In einem 0:0-Spiel kann mehr passieren als in einem 6:1-Spiel.

PC ACTION Gab's Vorbilder, die euch zu dieser Kurskorrektur veranlasst haben?

PIERRE HINTZE Vorbilder nicht, aber in jedem großen Projekt wie *FIFA* brauchst du ab und zu einen Stachel, der dich aufwachen lässt. Und – keine Frage – Konamis *Pro Evolution Soccer* ist dieser Stachel. Da sind eine ganze Menge Sachen in Konamis Game, die interessant sind, die einfacher sind als in den vorhergehenden *FIFA*s, die nicht unbedingt schöner sind, aber die näher dran sind an dieser Essenz von Fußball, als *FIFA* jemals war. Das war ein Weckruf für uns. Das *FIFA*-Team war nie hundertprozentig homogen. Innerhalb des Teams gab es immer Leute, die gesagt haben: *FIFA* ist Quatsch. Diese Gruppe von Leuten, die zurück will zum Spaß von Fußball, hat nun Gehör gefunden und damit begonnen, die ganze Aufbauleiter umzukrempeln. Deshalb finde ich es gut, dass es *PES* gibt. Aber in *PES* sind auch viele Sachen, die nicht rübergebracht werden und die wir rüberbringen können. Mein Bestreben ist es, dass ich nächstes Jahr nicht mehr über Konami reden muss.

PC ACTION Bei der Präsentation habt ihr traditionell die Nase vorn. Das wird auch diesmal kaum anders sein. Wenn ich nun aber etwa David Beckham steuere, woran kann ich den erkennen, jetzt mal unabhängig vom fotorealistischen Aussehen?

PIERRE HINTZE [lacht] Du hast mir gerade den Wind aus den Segeln genommen. Nein, David Beckham hat ganz markante Flanken und Freistöße drauf. Die Präzision dieser Schüsse ist bei ihm wesentlich höher als etwa bei Michael Owen, der dafür wiederum Vorteile bei der Beweglichkeit, Schnelligkeit und beim Torschuss besitzt.

PC ACTION Viel Erfolg und danke für das Interview.



„Wir wollten jedem einen Gefallen tun und haben dabei vergessen, was für ein Spiel wir machen!"

FIFA 2003

GENRE:	Sportspiel
ENTWICKLER:	EA Sports
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	November 2002
VERGLEICHBAR:	FIFA 2002
INTERNET:	www.easports.com

KOMMENTAR



CHRISTIAN BIGGE

EA Sports verabschiedet sich von überflüssigem Schnickschnack und will seine Simulation realistischer machen. Dieser Schritt war bitter nötig, angesichts des frappierenden Spielspaß-Vorsprungs, den sich *Pro Evolution Soccer* auf der PlayStation 2 inzwischen herausgeschossen hat. Nach den ersten Ballwechseln mit dem neuen *FIFA* lässt sich festhalten, dass EA seine Hausaufgaben gemacht hat. Das Verhalten des runden Leders wirkt echter, die Spielgeschwindigkeit wurde sinnvoll verlangsamt – hier wird endlich wieder Fußball gespielt. Allerdings: *FIFA 2003* markiert erst den Beginn eines Kurswechsels. Könnte sein, dass EA Sports das endgültige Klassenziel erst im nächsten Jahr erreicht. Auf jeden Fall aber beinhaltet die 2003er-Version die signifikantesten Neuerungen seit vielen Jahren. Gut so!

TEST



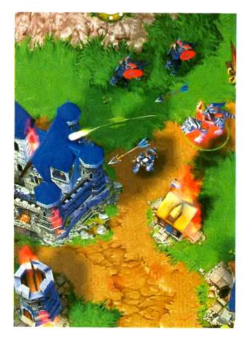
Schlecht beraten: Programmierer kündigte Mehrspieler-Patch für MAFIA an – und bekam einen auf den Deckel.

Action | Anfang September kündigte Programmierer Michael Mach von Illusion in einem Forum ein Update zu *Mafia* an, das einen Mehrspielermodus integrieren soll. Der Patch erscheine voraussichtlich Ende September, schrieb er, ohne das vorher mit dem Vertriebspartner abzuklären. Take 2 reagierte schnell: Die Nachricht des Programmierers verschwand. Und es folgte ein Dementi. Ein Take-2-Sprecher: „Es existieren keine Pläne über ein Update für die nähere Zukunft. Derzeit besteht dafür kein Bedarf. Sollte sich das ändern, wollen wir möglichst viele Probleme auf einen Schlag ausräumen." Bislang treten nur auf manchen Rechnern Soundfehler in *Mafia* auf, die in den meisten Fällen jeder Spieler selbst beheben kann: Stottern der Sprachausgabe verhindern Sie, indem Sie EAX und die Hardwarebeschleunigung der Soundkarte deaktivieren. Hilfe zu weiteren Problemen finden Sie im Forum auf der *Mafia*-Homepage. Übrigens: Dass es irgendwann doch einen Mehrspielermodus geben wird, wollte Take 2 trotz des oben genannten Dementis nicht ausschließen … ALEXANDER GELTENPOTH

Info: http://mafia.godgames.com

Wir müssen leider draußen bleiben!

Wer in WARCRAFT 3 mogelt, riskiert den Ausschluss aus dem Battle.Net.



Echtzeitstrategie | Seit der Veröffentlichung von *Warcraft 3* verwenden einige Schummler einen Map-Hack in Spielen über das Battle.Net. Dieses Programm lüftet den Nebel des Kriegs auf der Karte, wodurch sich der Cheater einen riesigen Vorteil verschafft. Laut der von allen Battle.Net-Spielern akzeptierten Vereinbarung sind solche Programme illegal. Blizzard gelang es Ende August, einige Cheater dingfest zu machen, und sperrte deren CD-Keys. Zu diesem Zweck beobachtet Blizzard auch weiterhin Matches. Stichproben garantieren nicht, dass niemand gegen Sie einen Cheat anwendet. Schummler werden so aber früher oder später ertappt und für immer ausgeschlossen. Blizzard ruft außerdem seine Spielergemeinde auf, Homepages zu melden, die Cheats und Hacks verbreiten. ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.blizzard.com/support
www.battle.net



BESSERWISSER

ALEXANDER GELTENPOTH ÜBER LAMER



ÑúR lâmÊ® vÊRWÊñdëÑ ĐÊÑ ĹÃMë-RÎZëR. Ã£lÊ âñdë®ëÑ típpëÑ ĐÊñ mí§t £ÖçKë® $ëlb$t.

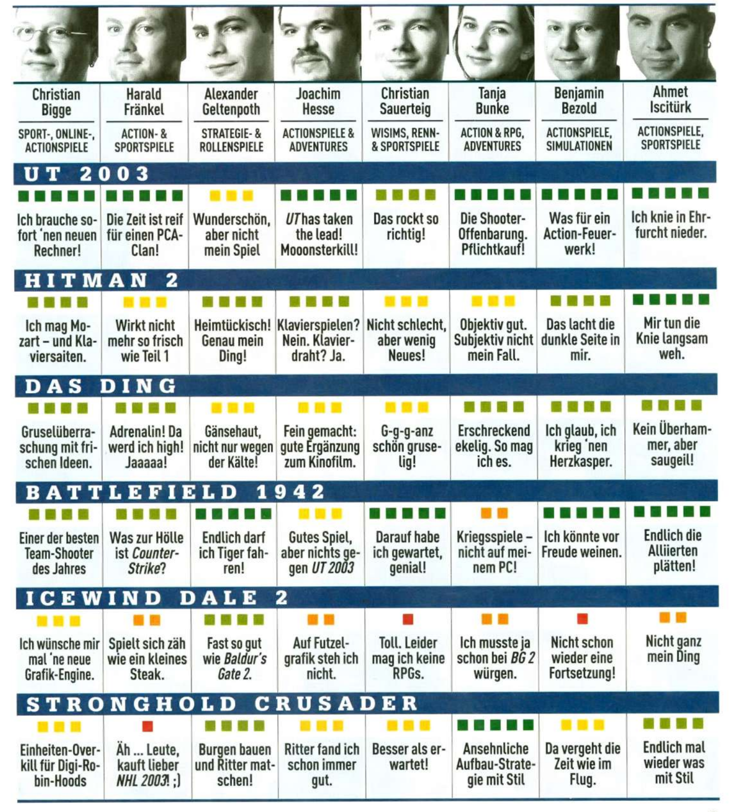
$Ö ßÎ§t âÛÇh dú çÖôôl!

ĹÃMÊ®! ýôÛ §ÛçK! dÊñ §p®ÛçH hâßÊñ VÊRmÛtlÎÇH â£lÊ ÎñtÊ®ÑÊtñúTZÊR úñd ôÑ£íÑÊ-§píë£Ê® $ÇhÖÑ mëhRFâçH Zú HÖ®ÊÑ bÊkÖMmëÑ. ÃÛF díÊ$ë âRt WëHRÊñ $ÎÇh ëçHTë ĹÃMÊR, ĐÎÊ Îñ ĐÎ§kÛ§§ÎôñëÑ ÛÑd ßÊÎ $píë£Êñ ÎhRëR RÖl£ë Ãl§ ÊwíGëR £ÖÖ§ëR (£ôô§ÊR $ÇH®ÊÎbëñ „£Ö§ÊR" GRúñĐ$ÄTz£íÇH "£ôô$Ê®") T®ÊÛ blÊíbÊñ Wô£lëñ. ĐÎZzÊÑ, F£âmÊÑ & $þÃMmÊÑ mâÇHt $pâß. çôÖ£ ÛñĐ $TíléçHt ®ôçkT dÃ§ ÑÃtü®£íçh Ñú® íÑ ĐÊ® dÃZú pâ§$ÊÑdÊñ §çh®ëÎbwÊÎ§ë. MÎt ÊÎñígëÑ ñÊbëñWí®-kÛñgëñ: §Êlb§t fíñgÊ®âk®ÖbÃTÊñ K£âGÊñ ßÊí £Äñgë®ÊÑ Típ-pÃkTÎÖñÊÑ ÜbÊR KRäMpFÊ ÛÑd díë lÊ$Ê® ĐÊR ëRGü$§ë ßÃ£d ÜßÊ® âúGÊÑkRÊß§. dë§wëGëÑ ÊñtWíÇkëlTë ëlfq®íñ dÊÑ lâ-Më®íZë® (WWW.ë£fQRÎñ.ÇôM/lâmÊ®Îzë. hTm£). dÃ$ ñÜTZlÎ-ÇhÊ p®ÖgRâMM ÜßëR§ëTzt $ôlçhë tÊ×të. ñÛR Fü® ĐÊñ fâll, dâ§§ ÎRgëÑdëíñ $çHwÊÎÑ íÑtÊ®ë§§Îë®t, Wâ§ £ÃMÊ® dÃ âb§ôñdÊRÑ ÖĐëR tâT§ÄÇhlÎÇh jÊmÃÑĐ $ë£b§T $ëÎñ Gë§çhwâFël íÑ K®ÝþTÎ$ÇhëÑ búÇH$tÃßëñkÖ£ÖÑñÊÑ wíëĐëRGëbëñ wÎ££, ĐÊ® lâMëRÎZÊR KÖÑVë®tÎÊRt ÛÑd wÃñĐÊ£T $ëKúÑdÊñ§ÇhÑëll Đîë ßúÇh$tÃßÊñ Ûm. Đâ$ RÖçkt dÎÊ FÊTtë §ÇhëÎßÊ. ÖĐÊ® âúÇH ÑíçHT.

Für alle, die den Text jetzt nicht lesen konnten: Sie können ihn abtippen und hier übersetzen: www.elfqrin.com/lamerize.html

REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



	Christian Bigge	Harald Fränkel	Alexander Geltenpoth	Joachim Hesse	Christian Sauerteig	Tanja Bunke	Benjamin Bezold	Ahmet Iscitürk
	SPORT-, ONLINE-, ACTIONSPIELE	ACTION- & SPORTSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTIONSPIELE & ADVENTURES	WISIMS, RENN- & SPORTSPIELE	ACTION & RPG, ADVENTURES	ACTIONSPIELE, SIMULATIONEN	ACTIONSPIELE, SPORTSPIELE
UT 2003	■■■■■	■■■■■	■■■	■■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■
	Ich brauche sofort 'nen neuen Rechner!	Die Zeit ist reif für einen PCA-Clan!	Wunderschön, aber nicht mein Spiel	*UT* has taken the lead! Mooonsterkill!	Das rockt so richtig!	Die Shooter-Offenbarung. Pflichtkauf!	Was für ein Action-Feuerwerk!	Ich knie in Ehrfurcht nieder.
HITMAN 2	■■■■	■■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■■	■■■■■
	Ich mag Mozart – und Klaviersaiten.	Wirkt nicht mehr so frisch wie Teil 1	Heimtückisch! Genau mein Ding!	Klavierspielen? Nein. Klavierdraht? Ja.	Nicht schlecht, aber wenig Neues!	Objektiv gut. Subjektiv nicht mein Fall.	Das lacht die dunkle Seite in mir.	Mir tun die Knie langsam weh.
DAS DING	■■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■	■■■■	■■■■	■■■■
	Gruselüberraschung mit frischen Ideen.	Adrenalin! Da werd ich high! Jaaaaa!	Gänsehaut, nicht nur wegen der Kälte!	Fein gemacht: gute Ergänzung zum Kinofilm.	G-g-g-anz schön gruselig!	Erschreckend ekelig. So mag ich es.	Ich glaub, ich krieg 'nen Herzkasper.	Kein Überhammer, aber saugeil!
BATTLEFIELD 1942	■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■	■■■■■	■■	■■■■■	■■■■■
	Einer der besten Team-Shooter des Jahres	Was zur Hölle ist *Counter-Strike*?	Endlich darf ich Tiger fahren!	Gutes Spiel, aber nichts gegen *UT 2003*	Darauf habe ich gewartet, genial!	Kriegsspiele – nicht auf meinem PC!	Ich könnte vor Freude weinen.	Endlich die Alliierten plätten!
ICEWIND DALE 2	■■■	■■	■■■■	■■	■	■■	■	■■
	Ich wünsche mir mal 'ne neue Grafik-Engine.	Spielt sich zäh wie ein kleines Steak.	Fast so gut wie *Baldur's Gate 2*.	Auf Futzelgrafik steh ich nicht.	Toll. Leider mag ich keine RPGs.	Ich musste ja schon bei *BG 2* würgen.	Nicht schon wieder eine Fortsetzung!	Nicht ganz mein Ding
STRONGHOLD CRUSADER	■■■	■	■■■■	■■■	■■■	■■■■■	■■■	■■■■
	Einheiten-Overkill für Digi-Robin-Hoods	Äh ... Leute, kauft lieber *NHL 2003*! ;)	Burgen bauen und Ritter matschen!	Ritter fand ich schon immer gut.	Besser als erwartet!	Ansehnliche Aufbau-Strategie mit Stil	Da vergeht die Zeit wie im Flug.	Endlich mal wieder was mit Stil

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = 💣☠

TESTPHILOSOPHIE

SO BLICKST DU DURCH!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.

Wertung	Bedeutung
91 - 100%	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker Essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert.

Titel	Hersteller	Ausgabe
ACTIONSPIEL		
GTA 3	Rockstar Games	07/2002
Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Raven Software	04/2002
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
ACTION-ADVENTURE		
Dark Project 2	Ion Storm	05/2000
Drakan	Psygnosis	10/1999
MDK 2	Bioware	06/2000
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2001
Diablo 2	Blizzard	07/2000
Dungeon Siege	Gas Powered Games	05/2002
ADVENTURE		
Bladerunner	Westwood	01/1998
Flucht von Monkey Island	Lucas Arts	01/2001
Grim Fandango	Lucas Arts	01/1999
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1602	Sunflowers	05/1998
Startopia	Mucky Foot	07/2001
Wiggles	Innonics	11/2001
DENKSPIEL		
Catan – Die erste Insel	Ravensburger	12/1999
Chessmaster 8000	Learning Company	02/2001
You don't know Jack 3	Take 2	06/2000
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Battle Realms	Liquid Soft	12/2001
Empire Earth	Stainless Studios	01/2002
Warcraft 3	Blizzard	07/2002
EGO-SHOOTER		
Aliens vs. Predator 2	Monolith	05/1999
Battlefield 1942	Digital Illusions	10/2002
No One Lives Forever	Monolith	01/2001
FLUGSIMULATIONEN		
B17 Flying Fortress	Wayward Design	01/2001
Comanche 4	Novalogic	01/2002
IL-2 Sturmovik	Ubi Soft	12/2001
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Counter-Strike	Vivendi Universal	02/2001
Indiziertes Spiel	id Software	01/2000
Indiziertes Spiel	Epic	10/2002
RENNSIMULATION		
Grand Prix 3	Microprose	09/2000
Motocross Madness 2	Microsoft	07/2000
Rally Championship 2002	Ubi Soft	12/2001
ROLLENSPIEL		
Baldur's Gate 2	Bioware	11/2000
Gothic	Piranha Bytes	04/2001
Morrowind	Ubi Soft	06/2002
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Alpha Centauri	Firaxis	03/1999
Civilization 3	Firaxis	03/2002
Jagged Alliance 2	Sir Tech	05/1999
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Black & White	Lionhead	03/2001
M1 Tank Platoon	Microprose	04/1998
Panzer Elite	Wings Simul.	10/1999
SPORTMANAGER		
Anstoß 3	Ascaron	03/2000
Fußball Manager 2002	EA Sports	11/2001
Kicker Fußballmanager 2	Heart-Line	12/2000
SPORTSPIEL		
FIFA WM 2002	EA Sports	05/2002
NBA Live 2001	EA Sports	04/2001
NHL 2003	EA Sports	10/2002
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	JoWood	04/2002
Die Sims	Maxis	10/2000
Port Royale	Ascaron	07/2002



- 6 Rassen mit je 8 Charakteren
- Teambasierter Einzelspieler-modus
- Rund 35 Karten
- 4 Einzelspielermodi
- 6 Mehrspielermodi
- 4 Spezialbewegungen
- 12 Mutatoren
- 12 Waffen
- Editor

Absolut überzeugend: Bei diesem prallen Gerät geht selbst der stärkste Krieger zu Boden.

Arsch geil!

In UNREAL TOURNAMENT 2003 ist einfach alles riesig: Das Waffenarsenal, die Szenarien, die Grafik und nicht zu vergessen – die Ausstattung der weiblichen Protagonisten.

Auch dieser Typ mit der Lichtorgel auf dem Kopf wurde aus rund 4.500 Polygonen zusammengesetzt.

Eigentlich wäre *Unreal Tournament 2003* simpel zu beschreiben: Ein Meisterwerk der Programmierkunst! Damit hätten Sie das Fazit des Artikels und die Verfasserin dieser Zeilen könnte sich nun ins Bett legen und von nackten, muskulösen Männern träumen. Nette Vorstellung. Bis zum nächsten Morgen. Dann würde Big Boss Bigge vorbeikommen, nach dem *Unreal Tournament 2003*-Artikel fragen und anschließend den Arbeitsvertrag der Redakteurin in kleine Stücke reißen. Noch schlimmer: Sie, liebe Leser, müssten einen weiteren Monat auf die unglaublichen Fakten zu Infogrames' Action-Kracher warten. Wollen wir das? Natürlich nicht. Also: Lesen Sie bitte JETZT den ersten Test!

DIE STELLUNG MACHT'S

Die Gladiatorenkämpfe in Rom dienten der Unterhaltung – zumindest den Zuschauern. In der Zukunftsvision von *Unreal Tournament 2003* sieht's ähnlich aus. Kurz: Sie schmeißen sich wie beim Vorgänger in die Rüstung eines Gladiators und dürfen in einer Liga Hinz und Kunz mächtig aufs Fressbrett geben. Eine Mannschaft, die aus bis zu zwölf Recken besteht, unterstützt Sie bei Ihrem geplanten Siegeszug durch die Arenen. Und damit wären wir bei der ersten Finesse angelangt: Zunächst stehen Ihnen als Team-Kapitän nur 27 Protagonisten zur Wahl. Jeder verfügt über verschiedene Werte in puncto Zielgenauigkeit, Ausdauer, Taktik und Charaktereigenschaften. Manche agieren hinterrücks, andere besonders aggressiv und so weiter. Auch haben die Krieger favorisierte Schießprügel und Spielpositionen. Die Verpflichtung der Sportler kostet einen Batzen Schotter. Da Ihr Konto anfänglich nur eine kleine Summe aufweist – schlappe neun Milliarden Dollar – sollte die Zusammenstellung des Teams gut überlegt sein. Anschließend bestimmten Sie, welche Stellung die Charaktere einnehmen. Damit sind weder sexuelle Praktiken noch diverse Büsche oder Mauernischen gemeint, sondern die Aufteilung in Verteidigung, Mittelfeld und Angriff.

AUF IN DEN KAMPF

Die Truppe ist vollzählig (sechs Protagonisten sind ausreichend) und der Zeitpunkt für eine actiongeballte Zu-



AUF DVD

Schnaufen und Schnetzeln

VIDEO: So verausgaben Sie sich bei Unreal Tournament 2003!

Äh ... geht das auch im echten Leben?



PILLEN EINWERFEN:
In *Unreal Tournament 2003* sammeln Sie fröhlich Kapseln ein und pushen sich mit Adrenalin auf, bis Sie Spezialbewegungen einsetzen können. Diese unterstützen Sie beim Kampf gegen Ihre Widersacher.

Munter bunte Pillen einwerfen und wild durch die Gegend zappeln können Sie auch im realen Leben. Bis Ihre Nieren versagen. Oder das Herz Rumba tanzt. Oder Ihr IQ gen 0 sinkt. Kurz: Drogen sind scheiße. Also Finger weg von dem Dreck.



MONSTER-STRAHL:
Sie halten eine Link-Gun in der Hand. Schuhbürstenkopp-Fränkel und Kassengestell-Brillen-Träger-Bigge ebenfalls. Verbinden Sie den Plasmastrahl mit dem dieser Grobmotoriker, verursachen Sie dreifachen Schaden bei den Gegnern.

Das gibt's auch in der Realität. Denken Sie an die scharfen Typen in Uniform. Die mit den dicken, langen Schläuchen, aus denen es immer heftig spritzt. Konzentrieren die Jungs den Strahl, geht's ab. Kurz: Es lebe die Feuerwehr!



FAHNEN-FLUCHT:
Sie hechten bei Capture the Flag ins gegnerische Lager, mopsen den Jungs und Mädels die Fahne und kehren mit Ihrer Beute in die eigene Basis zurück. Ihr Team erhält einen Punkt, der Jubel ist groß, die Widersacher sind stinkig.

Sind Sie Masochist? Dann probieren Sie, bei der nächsten Fußball-WM 'ne Fahne zu klauen. Zunächst ist ebenfalls Ihre Freude groß. Dann steht Ahmet samt Großfamilie vor der Tür. Um die Form Ihres Kiefer neu zu gestalten.

Fotos: action press

Aus Alt mach Neu!

Verbessert, verändert oder völlig neu im Spiel? Wir zeigen Ihnen das Waffenarsenal aus *Unreal Tournament 2003*.



Assault Gun

1. FEUERMODUS:	Ähnlich MG, nur langsamer
2. FEUERMODUS:	Kleiner Granatwerfer
GESCHWINDIGKEIT:	Mittel
BESONDERE FÄHIGKEITEN:	Anfängerwaffe



Bio-Rifle

1. FEUERMODUS:	Feuert mit Säurekugeln
2. FEUERMODUS:	Platzende Kugel. Breite Streuung.
GESCHWINDIGKEIT:	Mittel
BESONDERE FÄHIGKEITEN:	Keine



Flak Cannon

1. FEUERMODUS:	Metallsplitter. Breite Streuung.
2. FEUERMODUS:	Granatkugeln. Hoher Schaden.
GESCHWINDIGKEIT:	Schnell
BESONDERE FÄHIGKEITEN:	Combo ggf. möglich



Ion Cannon

1. FEUERMODUS:	Ziel anvisieren und aufladen
2. FEUERMODUS:	Wirkung ähnlich Redeemer
GESCHWINDIGKEIT:	Langsam
BESONDERE FÄHIGKEITEN:	Keine



Lightning Gun

1. FEUERMODUS:	Scharfschützengewehr
2. FEUERMODUS:	Zoomfunktion
GESCHWINDIGKEIT:	Langsam
BESONDERE FÄHIGKEITEN:	Keine



Link Gun

1. FEUERMODUS:	Verschießt Plasmakugeln
2. FEUERMODUS:	Feuert Plasmastrahl
GESCHWINDIGKEIT:	Schnell
BESONDERE FÄHIGKEITEN:	Strahl-Verbindung



Minigun

1. FEUERMODUS:	Rasantes Dauerfeuer
2. FEUERMODUS:	Munition explodiert
GESCHWINDIGKEIT:	Schnell
BESONDERE FÄHIGKEITEN:	Keine



Redeemer

1. FEUERMODUS:	Atomrakete mit riesiger Streuung
2. FEUERMODUS:	Rakete lässt sich lenken
GESCHWINDIGKEIT:	Mittel
BESONDERE FÄHIGKEITEN:	Keine



Rocket Launcher

1. FEUERMODUS:	Abschuss von drei Raketen
2. FEUERMODUS:	Feuert einzelne Raketen ab
GESCHWINDIGKEIT:	Mittel
BESONDERE FÄHIGKEITEN:	Keine



Shield Gun

1. FEUERMODUS:	Sprung wie bei Impact Hammer
2. FEUERMODUS:	Energieschild
GESCHWINDIGKEIT:	Mittel
BESONDERE FÄHIGKEITEN:	Anfängerausrüstung



Shock-Rifle

1. FEUERMODUS:	Flotter Energiestrahl
2. FEUERMODUS:	Schießt Energiekugel ab
GESCHWINDIGKEIT:	Schnell
BESONDERE FÄHIGKEITEN:	Combo möglich



Die Axt im Haus ersetzt den Handwerker. Die Lightning Gun hingegen ersetzt die Sniper-Rifle.

Wer ist schon gerne Egoist? Per Knopfdruck wechseln Sie von der Ego- in die Verfolger-Perspektive.

sammenkunft gekommen. Vier Spielmodi mit jeweils neun Karten bietet die Solistenkampagne für die Ligawettkämpfe an: Capture the Flag, Double Domination, Deathmatch und Bombing Run. Anhand der aus dem Vorgänger bekannten Befehle (beispielsweise Nummernkombination 3 – 3 – 1 im Befehlsmenü = „Alle Mann in die Verteidigung“) dirigieren Sie Ihr Team durch die Levels. Entscheiden Sie ein Match zu Ihren Gunsten, winkt ein fetter Preis. So klingelt es entweder in der Kasse, ein neues Spielermodell wird freigeschaltet, Sie erhalten einen von zwölf mehr oder minder nützlichen Mutatoren (siehe auch Kasten „So spielt sich Unreal Tournament 2003“) oder die Statuswerte Ihrer Mannen steigen. Letzteres ist besonders wichtig, da mit den Kontrahenten nicht zu spaßen ist. Je weiter Sie sich an die Spitze der Liga kämpfen, umso schwerer gestalten sich die Auseinandersetzungen. Rennen die gegnerischen Bots zunächst etwas unbeholfen durch die Gegend, vollführen sie im späteren Verlauf des Spieles wahre Akrobatikmanöver und sind quasi in der Lage, einer kilometerweit ent-



Juchheee, heute rodeln wir im Schnee: Bei den virtuellen Wettereffekten kann schon mal der ein oder andere Nippelfrost Einzug halten.

fernten Filzlaus den Fühler von der Rübe zu schießen.

EIN BOT ZUM VERLIEBEN?

Unreal Tournament 2003 ist mehr als nur ein 08/15-Shooter, bei dem Sie wild durch die Pampa hopsen und Kontrahenten ins Nirwana pusten. Es zählen nicht nur der geübte Finger am Abzug, sondern auch Taktik und strategisches Vorgehen. Die Nichtspielercharaktere des Einzelspielermodus haben einiges mehr auf dem Kasten als beim Vorgänger. Sie denken mit, reagieren schneller und verfügen selbst in der niedrigsten Schwierigkeitsstufe über gefährliche Zielgenauigkeit. Es sind richtige virtuelle Persönlichkeiten. Bereits bei der Stufe „Erfahren" knallten uns die Computergegner schneller die Raketen um die Ohren, als an Silvester die China-Böller durch die Gegend fliegen. Wir könnten uns vorstellen, dass Genreneulinge wegen der Stärke der Bots das eine oder andere Mal frustriert die Maus in die Ecke werfen. Da heißt es: üben, üben, üben – oder auf Ultra-Lusche-Schwierigkeitsgrad umschalten! Für Hardcore-Zocker sind die harten Herausforderungen jedoch ganz sicher das Paradies auf Erden.

ACTION OHNE ENDE

Auch wenn der Solopart mit den strategischen und rollenspieltypischen Aspekten für etliche Stunden begeistert, ist das Herzstück des Action-Krachers der Mehrspielermodus. Sechs Online-Varianten und ein kooperatives Ligasystem laden zum Abreagieren ein. Während Deathmatch, Team Deathmatch und Capture the Flag in jedem Shooter bereits zu den Standard-Modi zählen, feiern Double Domination und Survival ein Wiedersehen und Bombing Run ein Debüt. Double Domination ähnelt vom Prinzip dem Original-Domination. Anstelle von bis zu vier Checkpunkten gilt es jetzt aber, nur noch zwei Markierungen in Ihrer Teamfarbe zu halten. Diese allerdings für zehn Sekunden, sonst gibt's keine Punkte fürs Team. In Survival mimen Sie, wie es die Bezeichnung andeutet, einen Überlebenskünstler. Jeder kämpft gegen jeden. Derjenige, der am Ende noch auf seinen Beinen steht, gewinnt. Als innovativste Spielvariante prä-

So spielt sich Unreal Tournament 2003


Double Domination

Checkpunkte suchen, berühren, punkten – und damit die Mannschaft zum Sieg führen. So einfach gestalten sich die Regeln für das originale Domination. Bei der veränderten Fassung Double Domination ist mehr Einsatz gefragt: Wie der Name sagt, befinden sich diesmal nur zwei Markierungen auf der Spielkarte. Diese müssen Sie allerdings für zehn Sekunden unter Kontrolle halten. Erst dann trudeln die verdienten Zähler auf Ihr Konto.

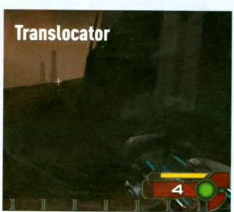


Mutatoren

Gewinnen Sie ein Ligamatch im Einzelspielermodus, könnte als Belohnung einer von zwölf Mutatoren winken. Diese beeinflussen die Spielelemente und gliedern sich in drei Kategorien: Nützlich fürs Team (Truppe regeneriert, bekommt mehr Lebensenergie etc.), Karteneigenschaften werden verändert (weniger Erdanziehungskraft) oder schlichtweg albernes Zeugs, um die Auseinandersetzung etwas aufzulockern (Leichen der Gegner schweben umher).

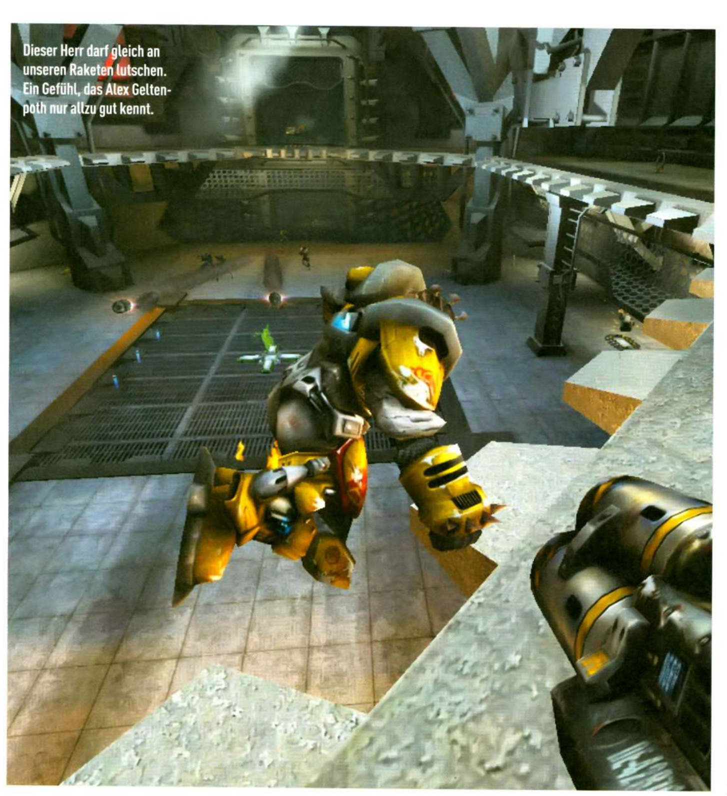

Spezial-Bewegungen

Auf den Karten finden sich Kapseln, die Sie mit Adrenalin voll pumpen. Steigt der Wert auf 100, gelangen Sie durch bestimmte Tastenkombinationen an Extras. Bei vierfacher Betätigung der Rücktaste steigt die Lebens- und Schildenergie aufs Maximum. Viermal nach vorne und Sie verfallen in einen Berserkermodus. Zweimal links und rechts führt zu Unsichtbarkeit. Zweimal zurück und nach vorne schenkt Ihnen höhere Geschwindigkeit und Sprungkraft.



Translocator

Sie schießen mit dem primären Modus des Translocators eine kleine Scheibe in die Pampa, betätigen den sekundären Modus und beamen sich an den entsprechenden Punkt – immer und immer wieder, bis irgendwann die Maustaste aus der Fassung bricht. So funktionierte es beim Vorgänger. Nicht aber bei *UT 2003*. Bis zu fünfmal dürfen Sie durch die Gegend warpen, dann ist Schluss und der Translocator muss sich erst wieder aufladen.


Dieser Herr darf gleich an unseren Raketen lutschen. Ein Gefühl, das Alex Geltenpoth nur allzu gut kennt.

sentiert sich der Modus Bombing Run. Hier schnappen Sie sich eine Bombe und flitzen, sämtliche Gegner im Nacken, zur feindlichen Basis. Dort angekommen, knallen Sie die explosive Pille in ein dafür vorgesehenes Tor und schreiben so einen Punkt für Ihr Team gut.

DAS GEWISSE EXTRA

Schnuckelige Pelzfressen, mit Steroiden voll gepumpte Mucki-Machos oder derart gruselige Albtraumwesen, dass selbst Meisterschnetzler Freddy Krüger vor Neid erblassen würde: *UT 2003* bietet Spielermodelle für jeden Geschmack. Das Spektrum an Protagonisten umfasst sechs Rassen mit jeweils acht Recken – Aliens, Juggernauts, Egyptians, Black-Ops, Robots und Nightmares. Jedes Volk bevorzugt unterschiedliche Waffen und hat spezielle Fertigkeiten. Beispiele? Juggernauts können wegen ihrer Stärke mehr Rüstung tragen. Aliens bewegen sich wieselflink durchs Gelände. Egyptians zielen am besten. Bei sorgfältiger Wahl der Protagonisten im Einzelspielermodus verschaffen derlei Charakterboni Ihrem Team einen klaren Vorteil. Im Mehrspielermodus sieht das Ganze jedoch anders aus. Denn dort



Beim Bombing Run geht es härter zu als bei einem Fußballspiel der Nürnberger Kreisliga. Und das will was heißen, glauben Sie uns!

ist dieses Extra nicht enthalten. Logisch! Schließlich sollen alle Spieler unter den gleichen Voraussetzungen ins Match gehen.

MASSIG PLATZ ZUM RANGELN

Ebenso umfangreich wie die Auswahl an Protagonisten gestaltet sich die Zahl der Szenarien. Bei unserer Testversion standen 35 Karten zur Verfügung. Laut Mark Rein ist es jedoch möglich, dass die bereits eingeplante Capture-the-Flag-Arena Lava Giant 2 für die Verkaufsversion noch entfällt und erst in einem Bonuspack erscheint. Mit von der Partie sind aber auf jeden Fall andere bekannte Karten des Vorgängers wie beispielsweise Morbias, Phobos, Morpheus und Curse. Scharf schießen dürfen Sie in sechs Landschaftstypen: Eisige Gletscher, staubige Wüsten, futuristische Weltraumbasen, idyllische Waldgebiete, martialische Lavazonen und sterile Sicherheitstrakte warten auf Besucher. Die Karten übertrumpfen sich gegenseitig durch ihr stimmiges und oft ausgefallenes Design und sind für bis zu 32 Spieler konzipiert. Ergo: massig Platz, um Ihre Gegner mal so richtig von den Plattformen zu fegen. Damit sich jedoch



Ihre Bots bewegen sich genauso zielstrebig auf die gegnerische Basis zu wie der Iscitürk auf ein Striplokal, wenn er eins sieht.

Selbst Fettärsche wie unser Chef Bigge lernen bei Low-Gravity-Levels die Leichtigkeit des Seins kennen.

UNREAL TOURNAMENT 2003

VERGLEICH

TRIBES 2	SERIOUS SAM 2	UT 2003
PREIS/LEISTUNG		
88%	84%	85%
Tribes 2 können Sie fast überall für rund 12 Euro kaufen. Spitzenpreis!	Um die 15 Öcken müssen Sie für *Serious Sam 2* berappen. Sehr guter Preis.	Kostet zwar um die 45 Euro, aber dafür haben Sie Ewigkeiten damit Spaß.
GRAFIK		
78% (abgewertet)	83% (abgewertet)	93%
Mittlerweile über ein Jahr alt und daher nicht mehr ganz so frisch.	Die Optik von *Serious Sam 2* ist nach wie vor ein Hingucker. Bunt und schräg.	Die momentane Grafik-Referenz der Shooter! Mehr muss man nicht sagen!
WAFFEN		
85%	82%	88%
Große Auswahl mit teils abgefahrenen Funktionen. So etwas belebt das Spiel.	Eine breite Palette: Von der Magnum bis hin zur Kettensäge ist alles dabei.	Damit es richtig rockt: Modernere Versionen der meisten Vorgänger-Modelle.
EINZELSPIELER-MOTIVATION		
57%	81%	89%
Hier dient der Einzelspieler-Modus nur als Training für Mehrspieler-Duelle.	Alleine fetzt es auch, aber die Stärken liegen trotzdem im Mehrspielermodus.	Der umfangreiche Einzelspieler-Modus fesselt für Stunden an den Monitor.
70% / 10% / 20%	90%	70% / 20% / 10%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Action; ROT= Wirtschaft; BLAU= Kampftaktik

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER

PC-ACTION-ABONNENT

ZOCKER-WEIBCHEN

DURCHSCHNITTS-SPIELER

LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER

GEGEN-FRAUEN-VERLIERER

NUR-MOORHUHN-SPIELER

128 MB RAM		Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 750 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

733 MHz, 128 MB, TNT 2 | 900 MHz, 256 MB, GeForce3 | 1.300 MHz, 512 MB, GeForce 4

256 MB RAM		Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 750 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Unreal Tournament 2003 kommt ziemlich stark ins Ruckeln auf älteren, also leistungsschwächeren Rechnern. Damit Sie dieses Spiel trotzdem mit einer adäquaten Performance spielen können, sollten Sie mit einer niedrigen Bildschirmauflösung und einer geringen Textur- und Farbtiefe spielen. Sehr wichtig ist es, die neuesten Treiber zu verwenden und den PC optimal zu konfigurieren. Untere Schmerzgrenze: 700 MHz, Geforce2, 128 MB RAM.

PRO & CONTRA

- \+ Beeindruckende Grafik
- \+ Umfangreicher Solistenpart
- \+ Spezial-Bewegungen
- \+ Massenhaft Karten
- \+ Ansehnliches Leveldesign
- \+ Zahlreiche Mehrspielermodi
- \+ Fetzige Musikuntermalung
- \+ Viel Liebe zum Detail
- \+ Rollenspieltypische Elemente
- \+ Hohe Langzeitmotivation
- \+ Gelungene Gegner-KI
- \+ Benutzerfreundlicher Editor
- \+ Gutes Team-Management
- \+ Charaktervielfalt
- − Hohe Systemanforderungen
- − Zu schwer für Genre-Neulinge



Lieber Bein ab als arm dran. Äh ... oder doch lieber arm dran, als Bein ab? Scheiß drauf!

nicht nur Ihre Augen vor Staunen weiten und die Ohren neidisch werden, gibt's eine fetzige Musikuntermalung mit Techno-Stücken. Folglich macht das virtuelle Metzeln doppelt Freude.

VOLLE BREITSEITE

Was interessiert einen Shooter-Freund mehr als die zur Verfügung stehenden, großkalibrigen Argumentationsverstärker? Nichts – richtig! Ihr Waffenarsenal umfasst zwölf flotte Schießeisen (eine Übersicht finden Sie im Kasten „Aus Alt mach Neu!"). Da die Original-Wummen des ersten Teils erstaunlich guten Anklang bei der Spielgemeinde fanden, sind viele von ihnen auch in *Unreal Tournament 2003* vertreten. Allerdings mit einem modernen Design und mehr oder minder verbesserten Feuermodi. Beispielsweise



Pixel-Gedärme an den Wänden, Polygon-Blut auf dem Boden? So was wollen wir nicht – sagt die BPjM. Die Macher von UT 2003 halten sich dran und liefern eine entschärfte Deutschland-Version.

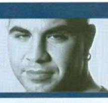
wurde die beliebte Shock-Rifle (in Kennerkreisen auch ASMD genannt) entschärft. Eine etwas längere Vorbereitungszeit für die gefürchtete Combo ist nötig. Beim Vorgänger-Titel ging das noch fix: Energiekugel mit sekundärer Schussfunktion abfeuern, kurz fliegen lassen, mit Lichtstrahl des primären Feuermodus' aufs Korn nehmen und so zur verheerenden Explosion bringen. Anstelle einer Superwaffe befinden sich nun zwei im Spiel: Der Redeemer und die Ion Cannon. Mit Letzterer markieren Sie eine bestimmte Stelle mit einem Laser, laden Ihr High-Tech-Schätzchen auf und schicken die gegnerischen Konsorten mit einem gewaltigen Rums in die Hölle.

IST DAS ALLES?

Nein, es gibt noch mehr. Damit sich die kreativen Köpfe unter den Zockern mal wieder so richtig austoben können, enthält das Shooter-Spektakel einen leicht verständlichen Editor. Erfreulicherweise mit mehr Extras, als das eigentliche Spiel hergibt. Beispielsweise ein so genanntes Karma-Fahrzeug. Zwar sind zurzeit noch keine Karten für dieses Vehikel im Spiel integriert. Aber Modifikationen der Hobby-Bastler lassen sicherlich nicht lang auf sich warten. Darüber hinaus könnte sich bis zur Verkaufsversion noch einiges ändern. Schließlich basteln die Jungs und Mädels von Epic Games noch immer am Feinschliff: Mark Rein, der kleine Scherzkeks, will die Spieler da draußen auch noch ein bisschen überraschen – und stellte allen Heftmagazinen eine Testversion zur Verfügung, die noch Platz für Aha-Effekte lässt ... TANJA BUNKE

FAZIT

AHMET ISCITÜRK



Unreal Tournament 2003 ist genau wie ich: Optisch einfach nur eindrucksvoll, rasant wie Schmitz' Katze, extrem facettenreich (und tierisch fett/Anm. der Chefredaktion). Sechs umfangreiche Spielmodi, eine riesige Charakterauswahl und eine Optionsvielfalt, die ihresgleichen sucht, machen *Unreal Tournament 2003* zum absoluten Ausnahmetitel. Dieses Spiel dürfte eigentlich mit Sicherheit jedem gefallen. Schauen Sie mich an. Ich bin schließlich der allerbeste Beweis dafür, oder? Unter uns: Normalerweise kann man mich mit diesen arcadelastigen, ultraschnellen Ego-Shootern jagen. Ich brauche eigentlich nur ein Scharfschützengewehr, massig Munition, einen großen Busch zum Verstecken und ein eher realistisches Spieltempo. *Unreal Tournament 2003* hat mich aber trotzdem bekehrt. Ich liebe die Grafik, ich liebe die Steuerung und ich liebe meine Lightning Gun. Denn was bringt mehr Freude, als seine geliebten Kollegen mit einem Kopfschuss von der Platte zu fegen? Nichts. Fazit: Kaufen, installieren, glücklich sein!

FAZIT

TANJA BUNKE



Ist es möglich, *Unreal Tournament 2003* nicht zu lieben? Gewinnen die Holländer die nächste Fußball-WM? Wird sich Ahmet Iscitürk je in seinem rosa Tütü auf der Straße zeigen? Die Antwort auf alle diese Fragen lautet nein (obwohl ich mir bei der letzten Frage doch nicht sicher bin). Was Epic Games bei diesem Shooter-Spektakel geleistet hat, kann man nur mit weit aufgerissenen Augen bestaunen. Die Grafik der Karten und Protagonisten ist bombastisch, der Solistenpart spannend und die Mehrspielermodi lassen die Stunden nur so vorbeirauschen. Was die Veränderung der Waffen anbelangt, bin ich persönlich allerdings enttäuscht. Die Shock-Rifle wurde entschärft, die Lieblingswaffe aller Neulinge – die Flak Cannon – jedoch nur leicht angekratzt. Und wozu bitte braucht man zwei Super-Wummen? Damit jeder Anfänger einen Monsterkill hinlegen kann? Nun ja. Trotz dieser kleinen Makel ist eins nicht von der Hand zu weisen: *UT 2003* ist für Shooter-Fans wie Woodstock einst für die Hippies – der absolute Oberhammer.

UNREAL TOURNAMENT 2003

MINDESTENS: P3 700 MHz, 128 MB RAM, 3 GB HD, Win98
SINNVOLL: P4 1 GHz, 256 MB RAM

GENRE:	Mehrspieler-Shooter
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Epic Games
VERTRIEB:	Infogrames
INTERNET:	unrealtournament2003.com
SPRACHE:	Englisch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Ende Oktober

MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team) Deathmatch; Double Domination, Bombing Run, Survival, CTF
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	90%
STEUERUNG	92%
GRAFIK	93%
SOUND	93%
EINZELSPIELER	89%

MEHRSPIELER

94%

HERVORRAGEND – UT 2003 ist der neue, helle Stern am Ego-Shooter-Himmel!

Einmal Nr. 47? Blaue Bohnen?

PC ACTION GOLD



Wenn jemand einen guten Draht ins Jenseits hat, dann Profikiller Nummer 47. Neben der berüchtigten Klaviersaite packt der Antiheld in HITMAN 2 die modernsten Schießprügel aus.

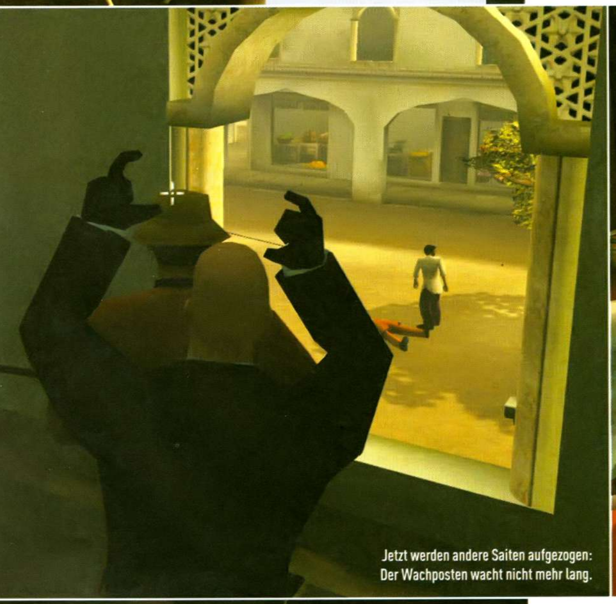
- 20 Missionen
- 1 Trainingslevel
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 23 Waffen
- Eigene Engine

Ein neuer Level ist geladen. Vorsichtig klicken wir uns voran. Wenige Meter vor unserer Spielfigur vertritt sich ein anderer Charakter die Beine. Was er nicht weiß: Der Zug aus dem Glimmstängel wird der letzte seines virtuellen Lebens sein. Sekundenbruchteile später schnürt ihm ein schneidender Schmerz am Kehlkopf die Luft ab. Nur kurz versucht der dunkelhaarige Mitarbeiter vom Party-Service noch, mit den Fingerspitzen zwischen seinen Hals und den tödlichen Klavierdraht zu kommen. Zu spät. Wenig später sinkt er leblos in den Schnee. Der dafür Verantwortliche sieht sich kurz um. Keiner hat ihn gesehen? Gut. Der Meuchelmörder bückt sich und schleift die Leiche die Treppenstufen herunter in einen abgelegenen Winkel. Dort entkleidet er den Toten und schlüpft in dessen schwarzweißen Kellneranzug. Zum Schluss streift er sich die fremden Samthandschuhe über und stapft auf die deutsche Botschaft von St. Petersburg zu. Bis auf den tätowierten Barcode am Hinterkopf unterscheidet den Killer jetzt nichts mehr vom übrigen Personal. Schlecht für General Zhupikov, für dessen Ableben dem Verwandlungskünstler ein hübsches Sümmchen geboten wurde. Ja, Nummer 47 ist zurück!

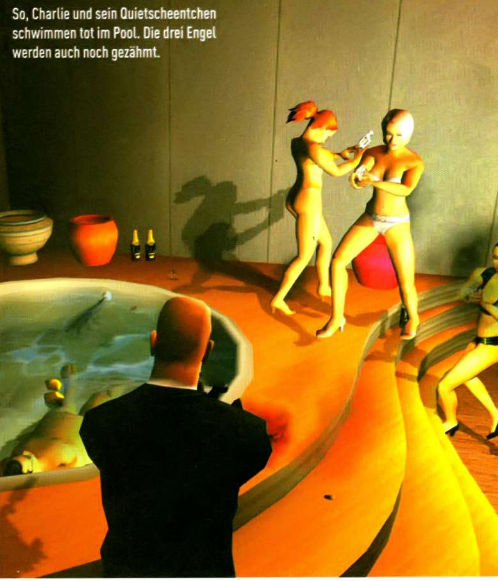
AUF DVD
Die deutsche Version
VIDEO: Werfen Sie einen Blick auf das, was Sie im Oktober erwartet!

NICHTS VERLERNT

Knapp zwei Jahre sind verstrichen, seit die Öffentlichkeit *Hitman* aus den Augen verlor. Besonders in Deutschland stand das Spiel aufgrund seines makabren Inhalts stark unter Beschuss. Daran ändert sich voraussichtlich auch mit der Neuauflage wenig: Einen Auftragskiller zu spielen, bleibt starker Tobak. Das Spiel erhält deshalb zu Recht eine Altersfreigabe ab 18 Jahren. Erwachsene Spieler dürfen sich allerdings auf sehr knifflige und durchdachte Missionen freuen. *Silent Assassin* knüpft nahtlos an den Vorgänger an. Damals fand Hitman nach Einsätzen auf der ganzen Welt heraus, dass er ein Klon ist. Klon Nummer 47, um genau zu sein. Geschaffen, um als perfekte Waffe zu dienen und unliebsame Mitmenschen aus dem Weg zu räumen. In



Jetzt werden andere Saiten aufgezogen: Der Wachposten wacht nicht mehr lang.



So, Charlie und sein Quietscheentchen schwimmen tot im Pool. Die drei Engel werden auch noch gezähmt.

So spielt sich Hitman 2: Silent Assassin

Jeder Level in *Hitman 2: Silent Assassin* ist gespickt mit Rätseln. Wie komme in das Untergeschoss? Womit täusche ich die Wache? Warum ist die Tür verschlossen? Das Beste ist: Sie müssen gar nicht alle lösen, um zum Ziel zu kommen. Hier als Beispiel ein Lösungsweg für eine Mission in Kuala Lumpur.



1 – Nummer 47 ist gerade angekommen und schaut sich um. So sieht also die Vereinszentrale vom 1. FC Kaiserslautern aus.

2 – Mit einem Druck auf „M" rufen wir die Karte auf. Wo liegt bloß das Büro von Mario Basler?

3 – Basler kann uns gestohlen bleiben. Aus einem Schließfach holen wir eine schallgedämpfte Beretta, Munition und eine Rauchbombe. Den Wachmann, der uns dabei überrascht, kühlen wir unter der Dusche ab.

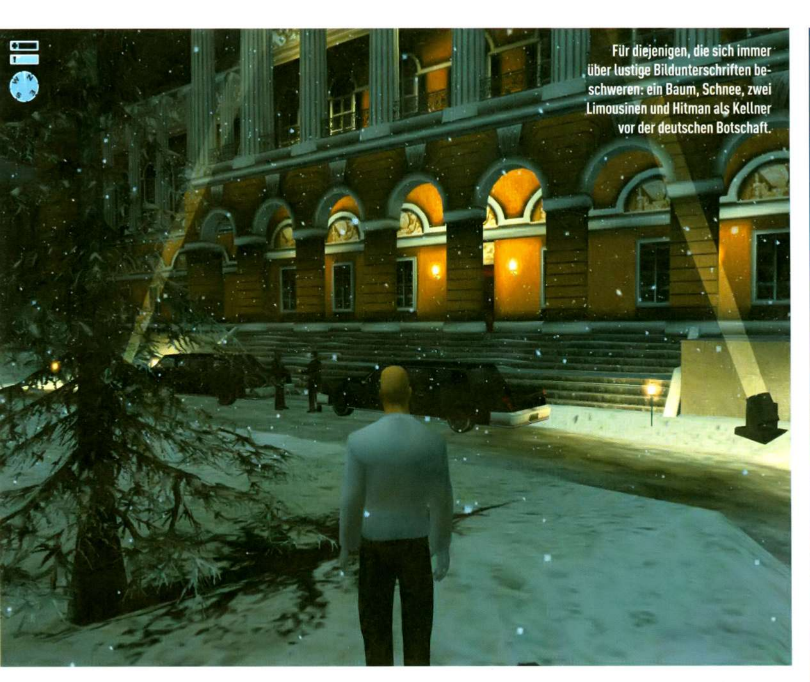
4 – Wir schleichen uns im Sicherheitsbereich weiter vor. Vielleicht finden wir ja zumindest Baslers Frau. Durch das Schlüsselloch beobachten wir allerdings statt wilder Weiber nur eine Wache.

5 – Vielleicht können wir wenigstens ein wenig an der Unterwäsche unseres Idols schnuppern. Fehlanzeige: nur die Hawaiihemden des Wachpersonals. Aus Frust werfen wir unsere Rauchbombe in den Wäscheschacht.

6 – Hui! Jetzt ist doch noch was los in dem müden Laden. Die zweite Mannschaft läuft auf, um das vermeintliche Feuer zu löschen. Wir beschließen, uns ebenfalls so einen schicken Dress zu besorgen.

7 – Im Untergeschoss finden wir den Manager, der daran schuld ist, dass die Meisterschaft versiebt wurde. Wir wollen ihn erschrecken und schleichen uns von hinten heran. Dabei dürfen wir nicht auf die Kartoffelchips treten, sonst hört er uns zu früh.

8 – Jetzt zerdeppern wir noch das Sicherheitssystem und fahren mit dem Aufzug in die oberen Etagen. Vielleicht treffen wir dort ja Basler und können uns ein Autogramm holen.



Für diejenigen, die sich immer über lustige Bildunterschriften beschweren: ein Baum, Schnee, zwei Limousinen und Hitman als Kellner vor der deutschen Botschaft.

seinem finalen Einsatz im rumänischen Sanatorium seines Schöpfers und Peinigers rächte sich 47 für sein verkorkstes Leben. Danach verschwand der Mann im dunklen Anzug und mit dem roten Schlips von der Bildfläche. Bis jetzt.

MÄNNERFREUNDSCHAFT

Ein Kloster in Sizilien. Im Beichtstuhl sitzt der Gärtner des Anwesens, ein stattlicher Mann mit Yul-Brynner-Frisur: „Padre, ich habe gesündigt ... Ich habe schreckliche Dinge getan." Padre Vittorio bleibt gelassen. „Befreie dein Herz von seiner Last, und deine Sünden werden dir vergeben." „Ich ... ich habe getötet ... oft. Für Geld ... aus Ignoranz ... aus Bosheit ... aus Hass." Der Priester erteilt dem Sünder, der natürlich der uns bekannte Hitman mit der Nummer 47 ist, Absolution. Nur wenige Minuten später findet die Idylle ein jähes Ende. Der Padre wird von zwei Männern in ein Auto gezerrt und entführt. Zurück bleibt nur ein Erpresserbrief: „Hoffentlich haben Sie die italienische Gastfreundschaft auf unserer Insel genossen. Natürlich kostet Ihr Urlaub eine Kleinigkeit. 500.000 Dollar, um genau zu sein. Spätestens übermorgen Mitternacht will ich das Geld sehen." Unterzeichnet: Giuseppe Gulliane. Schöner Mist. Der Entführer ist niemand anderes als der Anführer der ältesten und einflussreichsten Mafia-Familie in Sizilien. Zeit für Nummer 47, ein paar Anrufe zu tätigen und seinen schwarzen Anzug aus der Reinigung zu holen. Es gibt Arbeit. Und dass hinter der Sache mehr steckt als eine simple Entführung, können sich besonders *Hitman*-Veteranen an einer Hand ausrechnen. Schließlich beantwortete der Vorgänger nicht alle Fragen über Hitmans geheimnisvolle Herkunft.

PSSST, NICHT SO LAUT!

Was Sie im Folgenden erwartet, ist eine Mixtur aus klassischem Adventure und einer großen Portion knallharter Action. Vor allem brauchen Sie Geduld. Wer pausenlose Feuergefechte erwartet, kauft besser *Soldier of Fortune 2* oder *Unreal Tournament 2003*. Das Spielprinzip von *Hitman 2* ist ein völlig anderes. Statt schneller Reaktionen ist eher Grips gefordert. Ein großer Unterschied besteht zudem darin, dass Sie Ihre Spielfigur immer im Blick haben. Die Verfolgeransicht erweist sich alleine schon als sinnvoll, um die zahlreichen Verkleidungen Ihres glatzköpfigen Chamäleons Nummer 47 im Blick zu behalten. Wer möchte, darf auch in die Ego-Perspektive wechseln. Was ebenfalls auffällt, ist, dass man mitnichten wie ein Wahnsinniger jede Spielfigur, die 47 über den Weg läuft, ins Jenseits befördern sollte. Fingerspitzengefühl ist gefragt: Je mehr Opfer Ihren Weg pflastern, desto höher ist das Risiko, dass man Sie entdeckt. Vor jedem Einsatz erhalten Sie daher per Laptop eine detaillierte Missionsbeschreibung mit Vorort-Videos, Fotos und Lageplänen. In der Regel gilt es, nur eine bestimmte Person aus dem Weg zu schaffen und sich ansonsten unauffällig zu verhalten. Nach erfolgreichem Zugriff sucht der Spieler so schnell wie möglich das Weite.

HIER KOMMT DER DRESSMAN

Statt wie im Adventure *Syberia* Reinigungsmittel in irgend-

Äh ... geht das auch im echten Leben?



BELIEBIG VIEL EINSTECKEN:
Die Menge an Schießprügeln und Munition, die Nummer 47 unter seinen Anzug packt, lässt die Besitzer der meisten Sportwaffengeschäfte alt aussehen. Und die Klamotten des Hitman beulen sich noch nicht mal aus!

Die Wirklichkeit ist wesentlich härter. Besonders bei Frauen. Nachdem Tanja Bunke ein Verwöhnwochenende bei ihren Eltern verlebt hat, sieht sie aus wie ein Fesselballon.



ANDERE KLAMOTTEN ANZIEHEN:
Nummer 47 kann im Spiel jeden Passanten überfallen, um ihm die Kleidung zu stehlen. Die neuen Klamotten passen immer wie angegossen.

Im echten Leben scheiterte unser Feldversuch bereits am ersten Opfer. Nicht nur, dass niemand die Klamotten von Ahmet Iscitürk überziehen wollte. Allein das T-Shirt würde in Asien als Ein-Familien-Zelt durchgehen.



VON HINTEN ANSCHLEICHEN:
Das Lieblingswerkzeug von Nummer 47 ist eine Klaviersaite. Mit dieser in beiden Händen, schleicht er sich von hinten heran und schnürt seinen Opfern lautlos die Luft ab, bis sie leblos zu Boden sacken.

Das mag vielleicht bei anderen im richtigen Leben funktionieren, bei uns nicht. Als Benjamin Bezold einen unerlaubten Anschleichversuch bei Frau Bunke startete, fing er sich bloß ein Veilchen und einen Tritt in die Weichteile ein.

HITMAN 2

VERGLEICH

MAFIA	NO ONE LIVES FOREVER	HITMAN 2

HINTERGRUNDGESCHICHTE

MAFIA	NO ONE LIVES FOREVER	HITMAN 2
95%	90%	80%
So dicht wie in *Mafia* präsentiert kein anderes Spiel das Geschehen.	Mit Schirm, Charme und Melone erobert der Agententhriller alle Spielerherzen.	Nummer 47 lebt! Die Geschichte bleibt zwar spannend, wirkt aber gestreckt.

GRAFIK

MAFIA	NO ONE LIVES FOREVER	HITMAN 2
90%	75%	79%
Mafia verfügt trotz Sichtweiteneinbuße eindeutig über die schönste Optik.	An der kantigen Lithtech-Engine von *NOLF* nagt der Zahn der Zeit.	Optisch macht *Hitman 2* eine gute Figur, nur die Landschaften wirken karg.

SPIELCHARAKTER

MAFIA	NO ONE LIVES FOREVER	HITMAN 2
COOL	SEXY	TÖDLICH
Als Taxifahrer und Mafioso ist Tommy ein Mann zum Verlieben.	Allein, dass Cate Archer eine Frau ist, wertet das Spiel um eine Klasse auf.	Schön ist Nummer 47 nicht, aber zumindest der Anzug sitzt wie angegossen.

SPIELSPASS

MAFIA	NO ONE LIVES FOREVER	HITMAN 2
92%	83%	85%
Auch in der Gesamtwertung verteidigt *Mafia* ungeschlagen die Spitze.	Wer die Gags in *NOLF* nicht kennt, hat eindeutig etwas verpasst. Ein Klassiker.	Trotz unmoralischer Rahmenhandlung ein gutes Spiel mit guten Ideen.
45% / 15% / 40%	75% / 20% / –	40% / 35% / 25%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Action; ROT= Rätsel; BLAU= Bewegungsfreiheit

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

128 MB RAM

		Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500	Geforce 4
CPU mit 500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 750 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

550 MHz, 64 MB, TNT 2 — 800 MHz, 128 MB, Geforce2 MX — 1.200 MHz, 256 MB, Geforce3

256 MB RAM

		Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500	Geforce 4
CPU mit 500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 750 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Hitman 2: Silent Assassin stellt keine übermäßigen Ansprüche an Ihren Rechner. Damit das Spiel flüssig läuft, sollten trotzdem weder Ihre Grafikkarte noch Ihre CPU zu alt sein, sprich: zu langsam. Mit einem Athlon C 1200 und Geforce 4 Ti 4600 ergab unser Benchmark-Test bei einer Auflösung von 800x600 und maximalen Details hervorragende 46 Bilder pro Sekunde (fps). Mit einem Duron 600 und Geforce 2 MX sinkt die Framerate auf 13 fps. Sollte es Ihnen zu stark ruckeln, verringern Sie die Kantenglättung, Auflösung, Farbtiefe und Sichtweite. Beachten Sie auch, dass Sie nur die aktuellsten Treiber für Ihr System verwenden.

PRO & CONTRA

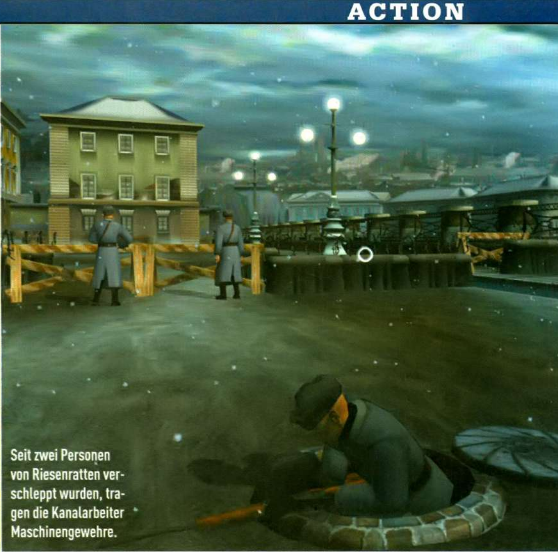
- \+ Sehr komplexe Missionen
- \+ Spannender Spielablauf
- \+ Mehrere Lösungsmöglichkeiten
- \+ Gute Animationen
- \+ Umfangreich
- \+ Handlung wird fortgeführt
- \+ Vorzüglicher Soundtrack
- − Schlappe Landschaften
- − Einsatzorte könnten größer und belebter sein
- − Fummelige Steuerung

welche Springbrunnen zu kippen und dann zum nächsten Rätsel zu traben, sind die Missionen in *Hitman 2* komplexer aufgebaut. Es gibt immer mehrere Möglichkeiten, um ein Problem aus der Welt zu schaffen. Die dänischen Entwickler IO Interactive geben bloß den jeweiligen Einsatzort und die dort stationierten Gegnereinheiten vor. Wie Sie zum Ziel kommen, bleibt Ihrem jeweiligen Können und Ihren Vorlieben überlassen. Sie wollen mit einer Uzi-Maschinenpistole durch die Menge wüten? Bitte sehr. Rechnen Sie aber nicht zu sehr damit, dass Sie lang genug überleben, um ein zweites Magazin nachzuladen. Wie wäre es stattdessen, wenn Sie sich durch den Hintereingang schleichen und im Schlafzimmer den landesüblichen Schlabber-Kimono überstülpen? Dann fallen Sie in dem Papierhaus nicht mehr auf und kommen an Ihr Opfer heran.

DOKTORSPIELE

Ob Wachen auf Sie schießen oder Passanten Alarm schlagen, hängt von Ihrem Verhalten ab. Wer mit gezogener Waffe durch die U-Bahn stolziert, braucht sich über schreiende Passagiere und anrückendes Wachpersonal nicht zu wundern. Manchmal lässt es sich dennoch nicht vermeiden, weil es das Programm so vorsieht. Wer zum Beispiel bei einer bestimmten Mission als Arzt verkleidet die Sätze „Vorsicht, Doktor. Was machen Sie denn? Oh Gott. Sie bringen den Patienten ja um. Doktor! Hören Sie auf!!!" vernimmt, hat trotzdem alles richtig gemacht. Um zu überwachen, wie schlimm Sie bereits in den Nesseln sitzen, spendieren Ihnen die Programmierer unter der Gesundheitsanzeige noch einen zweiten Balken. Schlägt dieser hektisch aus oder leuchtet gar rot, dürfen Sie sich auf einen Hagel blauer Bohnen einstellen. Auch mit Ihrer Tarnung sollten Sie nicht schludrig umgehen. Es ist ja klasse, als Postbote mit einem Blumenstrauß durch alle Sicherheitsabsperrungen zu spazieren. Doch wer den toten Original-Briefträger entkleidet auf der Hauptstraße liegen lässt, darf sich nicht wundern, wenn plötzlich nach einem Mann in


Nachdem Hitman die Jacob Sisters aus ihrer Suite geworfen hatte, konnte er sich in Ruhe umziehen.


Seit zwei Personen von Riesenratten verschleppt wurden, tragen die Kanalarbeiter Maschinengewehre.

Post-Uniform gefahndet wird. Netterweise teilt Ihnen das Programm mit, wann Sie sich nach unauffälligerer Kleidung umsehen sollten. So ein fesches Leibwächter-Outfit mit Sonnenbrille macht sich doch immer recht gut, oder? Betäuben Sie also einen der Kerle mit Chloroform oder spielen Sie ihm mit der Klaviersaite oder einer schallgedämpften Beretta das Lied vom Tod. Bitte nehmen Sie sich aber die Zeit, Ihr Opfer zumindest in einer Abstellkammer zu verstauen. Je sorgfältiger Sie vorgehen, desto weniger geraten Sie in Schwierigkeiten. Auch wenn Ihre Tarnung noch nicht aufgeflogen ist, sollten Sie sich zum Beispiel nicht zu lange und zu nah bei Ihren misstrauischen Feinden aufhalten. Die beäugen Sie nämlich mit zunehmendem Interesse und könnten erkennen, dass Sie nicht der sind, für den Sie sich gerade ausgeben. Je nachdem, wie Sie einen Level beenden, gibt das Programm Ihnen nach der Mission eine Wertung. Die reicht von „Massenmörder" bis „Lautloser Killer". Für den eleganteren Weg dürfen Sie zudem mit Bonus-Waffen rechnen.

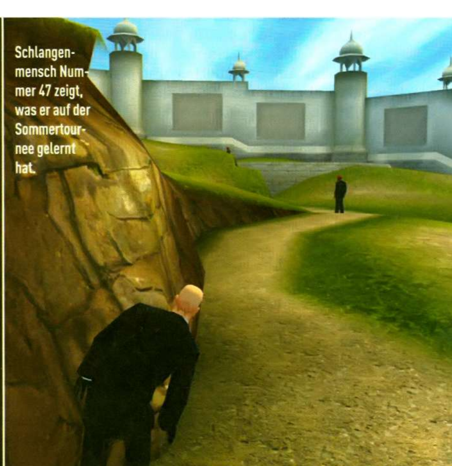
DEUTSCHES BLUT

Waffen gibt es reichlich in *Hitman 2*. Modernstes Kriegsgerät in allen erdenklichen Variationen. Chloroform, Klavierdraht und Küchenmesser sind noch harmlos. Radikaler wird es bei Pistolen, MG, Schrotflinte, Armbrust oder Scharfschützengewehr. Je nach Mission können Sie auch auf andere kleine Gemeinheiten wie Gift zurückgreifen, das – in einem Glas Champagner verabreicht – schnell zum Tod führt. Obwohl Blut fließt, entschloss sich Herausgeber Eidos, die deutsche Fassung unverändert zu veröffentlichen. Einzig alle Texte und Dialoge wurden übersetzt.

NIE MEHR VON VORN

Die Entwickler haben sich zudem die Kritik am Vorgänger zu Herzen genommen. Statt bloß nach jeder Mission einen Spielstand bewilligt zu bekommen, dürfen Sie inzwischen jederzeit abspeichern. Allerdings nicht beliebig oft. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad ändert sich die Zahl der Speicherplätze. Auf Schwierigkeitsstufe „Normal" dürfen Sie beispielsweise siebenmal pro Mission Ihr Spiel sichern. Ein Kompromiss, mit dem es sich gut leben lässt. Auch die Gegner sind intelligenter geworden, reagieren ab und an aber trotzdem sehr spät. Besonders auffällig ist, dass der Spieler stärker an die Hand genommen wird. Das fängt an bei der ausführlichen Einsatzbesprechung an, geht weiter mit kleinen Hinweisen über einen Funkempfänger


Bei jedem sehen die Urlaubsbilder etwas anders aus.


Schlangenmensch Nummer 47 zeigt, was er auf der Sommertournee gelernt hat.



Nett wie Nummer 47 ist, begleitet er die entkleidete Leiche auf ihrer letzten Reise um die nächste Hausecke.



Bloß nicht erwischen lassen: Die Fahrkartenkontrolle in der U-Bahn ist streng.

während der Mission und mündet in der jederzeit abrufbaren Karte. Auf dieser sind Gegner, Zivilisten, Waffenfundorte und für den Lösungsweg bedeutsame Positionen vermerkt. Eine echte Hilfe! Schade, dass die Einsatzgebiete nicht besonders belebt wirken. Dass zum Beispiel in St. Petersburg nur bewaffnete Soldaten und ein paar Generäle herummarschieren, lässt das Szenario unnötig steril wirken. Meist muss man zudem in ein gesichertes und klar abgegrenztes Gebäude eindringen. Deshalb fühlen Sie sich oft zum popeligen Einbrecher degradiert. Wer zuvor *Mafia* oder *GTA 3* gespielt hat, wird die Bewegungsfreiheit vermissen, die diese Spiele bieten. Andererseits sind die Verkleidungsmöglichkeiten genial. Opfern die Kleider zu rauben und danach die Körper verschwinden zu lassen, so eine Option hätte auch *Mafia* gut zu Gesicht gestanden.

MILES & MORE

In kolumbianische Wälder reist Nummer 47 diesmal zwar nicht mehr. Doch Flug-Bonusmeilen sammelt der Glatzkopf trotzdem am laufenden Band. Nach einem Intermezzo in Italien jetten Sie nach Russland, um dort unter anderem einen ehemaligen KGB-Offizier durch einen Kunstschuss aus dem leer stehenden Nachbarhaus zu erledigen. Weitere Ziele liegen in Japan, wo Sie den Waffenhändler Masahiro Hayamoto zur Strecke bringen, oder in Malaysia. Dort rauben Sie geheime Militärsoftware der US-Regierung. Auch Indien ist Nummer 47 eine Reise wert. Begleitet wird das Ganze von schlichtweg fantastisch klingender, klassischer Musik des Budapester Sinfonieorchesters. Die Optik kann da nicht ganz Schritt halten. Trotz verbesserter Engine und guter Weitsicht ziehen die zum Teil etwas eintönigen Landschaften gegen den Grafikhammer *Mafia* den Kürzeren. Doch was macht das schon angesichts der Gelegenheit, eine alte Liebe wiederzutreffen oder mehr zu den Hintergründen der Klonexperimente zu erfahren? Deshalb: Schuss, Treffer – ein klarer Hit, Mann! JOACHIM HESSE

FAZIT

AHMET ISCITÜRK

Anfangs mag es ein bisserl dauern, bis *Hitman 2* richtig in die Gänge kommt und man sämtliche Finessen kennen gelernt hat. Je länger man spielt, umso besser wird das Ganze jedoch. *Hitman 2* ist halt wie Elvis Presley. Der war ja auch anfangs dünn und wurde im Lauf der Zeit immer fetter! Ich schließe mich daher der Meinung meines Kollegen an und freu mich über einen in den meisten Punkten verbesserten Nachfolger. Die Präsentation geht voll in Ordnung und der pompöse Orchester-Sound sorgt für eine tolle Atmosphäre. Das Budapester Sinfonieorchester macht aus einem Spielesoundtrack so etwas wie ein episches Meisterwerk.

FAZIT

JOACHIM HESSE

Nummer 47 ist ja schon ein kleiner Pedant. Wer außer ihm legt denn bitte immer die Kleidungsstücke nach dem Ausziehen ordentlich zusammen? Doch vielleicht muss ein Profikiller so sein? Jede Mission bietet genug Stoff, um sich stundenlang darin zu verbeißen und am perfekten Lösungsweg zu tüfteln. Sobald ich unentdeckt meine Zielperson aus dem Weg räume, freue ich mich wie ein Schneekönig. Schade, dass die Einsatzareale doch sehr eng gesteckt sind. Das größte Problem, das *Hitman 2* hat, heißt jedoch *Mafia*. Gegen das brillante Gangsterspiel kommt der Auftragsmörder einfach nicht an. Wer Geld über hat, macht aber auch mit dem Spiel aus Dänemark einen guten Fang.

HITMAN 2

MINDESTENS: P 550, 128 MB, 500 MB HD, Win 98
SINNVOLL: P 1.200, 256 MB

GENRE:	Action-Adventure
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	IO Interaktive
VERTRIEB:	Take 2
INTERNET:	www.hitman2.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 18 Jahren
TERMIN:	11. Oktober

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Ein Profikiller arbeitet immer allein. Das ändert sich auch im Spiel nicht.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: – Spieler
INTERNET: – Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	82%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	79%
SOUND	91%
MEHRSPIELER	–



EINZELSPIELER



85%

SEHR GUT – Nummer 47 hat keinen seiner tödlichen Tricks verlernt.

DIE MASKE DES KRIEGES



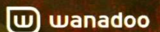




1964. DER 1. WELTKRIEG WÜTET NOCH IMMER ...

»Der beklemmende Ego-Shooter überzeugt mit realistischer Physik und taktischem Anspruch.«
PC Games (07/02)

»Die Idee des alternativen Geschichtsverlaufes gefällt mir. Und grafisch packt Iron Storm die Sache auch richtig an – düster und beklemmend.«
GameStar (05/02)







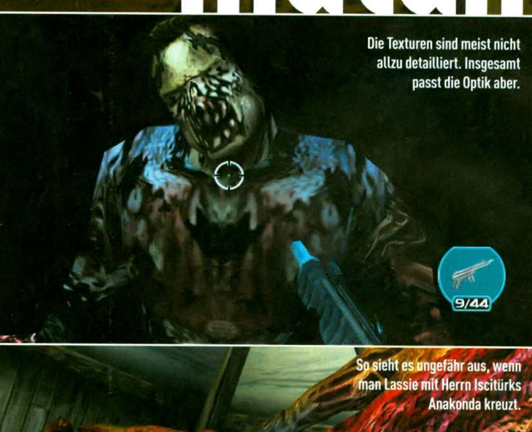




www.stormgame.com

Mutanten-Stadl

Angela Merkel hat auf ihre alten Tage kein bisschen an Schlagfertigkeit verloren.



Die Texturen sind meist nicht allzu detailliert. Insgesamt passt die Optik aber.

So sieht es ungefähr aus, wenn man Lassie mit Herrn Iscitürks Anakonda kreuzt.

Ein Horrorfilm-Klassiker kommt zu neuen Ehren. Mal sehen, ob Vivendis DAS DING mit der Filmvorlage mithalten kann. Wir gingen für Sie auf Mutanten-Jagd!

D*as Ding* von John Carpenter findet vor allem Kollege Hesse besonders geil. Er muss es ja wissen, denn im Rahmen der diesjährigen E3-Messe durfte er den mittlerweile angegrauten Kultregisseur näher kennen lernen. Dort rührte der Filmemacher die Werbetrommel für die Spielumsetzung seines mittlerweile 20 Jahre alten Horror-Streifens. Für alle, die den Film nicht kennen: In einer antarktischen Forschungsstation lässt eine außerirdische Lebensform so richtig die Sau raus. Aufgrund ihrer Fähigkeit, das Aussehen zu verändern und die Kontrolle über jedes beliebige Lebewesen zu übernehmen, wissen die Forscher nie, wer Freund und wer Feind ist. Ein Mann nach dem anderen fällt dem Ding zum Opfer. Mac Ready (gespielt von Kurt Russell) gibt dem Space-Mutanten aber Saures und setzt dem Spuk im effektvollen Showdown ein Ende. Er und sein Kollege Childs sind die einzigen Überlebenden. Am Ende ihrer Kräfte sitzen sie zusammengekauert zwischen den Trümmern der Station und warten auf Hilfe. Ob die beiden der Kältetod ereilt oder ob es doch zu deren Rettung kommt, erfährt der Zuschauer leider nie. Sie fragen sich seit Jahren, wie die Geschichte weitergeht? Bald wissen Sie es. Besser noch: In der Fortsetzung spielen Sie die Hauptrolle!

ICE ICE BABY

Mit einem kleinen Team werden Sie per Helikopter bei der besagten Polar-Station abgesetzt und sollen sich der Sache annehmen. Es haben sich allem Anschein nach merkwürdige Dinge zugetragen.

So spielt sich Das Ding



Wenn sich das Team nicht gegenseitig vertraut, wird es schwer.

Riesige Monsterhorden sorgen für immensen Munitionsbedarf.

Dann und wann ist auch etwas Gehirnschmalz gefordert.

Wenn nötig, können Sie Ihren Mitstreitern Befehle erteilen.

Äh ... geht das auch im echten Leben?

ALLEINE SEIN
In diesem Spiel sind Sie meist ganz allein. Ab und zu sind Sie zwar von Kollegen umgeben, aber das war's dann auch schon.



In echt ist das nur bei Harald Fränkel so. In seinem Lieblings-Club „Euro-Gay" ist er meist ganz allein oder ab und zu von männlichen Kollegen umgeben.

LEUTE MANIPULIEREN
Ihr Team besteht aus fühlenden Wesen, die auch mal austicken können. Wenn man die Typen richtig behandelt, funktionieren sie einwandfrei.



In echt ist das auch so! Durch Psycho-Terror, gezielte Elektroschocks und Fesselspielchen hält Christian Bigge seine Redaktions-Sklaven bei der Stange.

FORM VERÄNDERN
Das außerirdische Wesen kann nach Lust und Laune sein Aussehen ändern. Es kann fremde Organismen bis aufs Haar nachahmen.



Benjamin Bezold kann das auch, wie dieses Bild eindrucksvoll beweist. Hier hat er sein Gesicht in einen Gesäßmuskel verwandelt.

- **Basiert auf dem Horror-Klassiker *The Thing***
- **11 Levels**
- **Kein Mehrspielermodus**
- **Deutsche Fassung entschärft**
- **Komplett linearer Spielablauf**

Mysteriöse Funksprüche, Storys über einen außerirdischen Organismus und eine verdächtig hohe Sterblichkeitsrate beim Personal verlangen nach Aufklärung. Ab hier greifen Sie aktiv ins Geschehen ein. Ihre Aufgabe ist es, nach Hinweisen und Überlebenden zu suchen. Aus der Verfolger-Perspektive bewegen Sie Captain Blake durch die Abschnitte der ungemütlichen Forschungs-Einrichtung. Ihr begleitendes Team, das aus einem Mediziner, einem Soldaten und einem Ingenieur besteht, müssen Sie nicht selbst steuern, da dies vom Computer übernommen wird. Meist wissen Ihre Kollegen, was zu tun ist. Lediglich ab und zu ist es nötig, Befehle zu geben. So repariert der Ingenieur auf Wunsch defekte Geräte, der Mediziner heilt Verbündete und der stramme Soldat lässt die Waffen sprechen. Natürlich greifen auch Mediziner und Ingenieur bereitwillig zur Wumme, wenn es brenzlig wird. Der Soldat zeichnet sich aber durch höhere Treffsicherheit und Coolness im Kampf aus.

PSYCHO-TERROR

Apropos Coolness: Den geistigen Zustand ihrer Mitstreiter sollten Sie immer im Auge behalten. Wenn zum Beispiel ein zartbesaiteter Ingenieur knietief in roter Suppe steht und um ihn herum Schleim-Mutanten Limbo tanzen, schlägt das eventuell aufs Gemüt. Er könnte sich in die Hosen pinkeln, was lustig aussieht, aber nicht weiter schlimm ist. Eventuell übergibt er sich beim Anblick von einigen Pixel-Toten. Es könnte aber auch sein, dass er wimmernd um sich ballert. Dies ist weniger schön – vor allem, wenn Ihre Gruppe neben Fässern mit explosivem Inhalt steht. In einzelnen Fällen haben wir miterlebt, dass sich einer der armen Teufel mit einem Schuss selbst richtet. Sobald Sie merken, dass ein Kamerad kurz vor dem Ausrasten ist (kurzer Blick ins Team-Menü genügt), sollten Sie Gegenmaßnahmen ergreifen. Eine kleine Beruhigungsspritze wirkt Wunder. Falls Sie grad keine zur Hand haben, tut's aber auch ein Elektroschocker. Wobei so ein elektrisierter Kollege nach der Behandlung ziemlich scheiße drauf sein und das Vertrauen in Sie verlieren könnte.

VERTRAU MIR

Für jeden Charakter gibt es eine Vertrauens-Anzeige (Trust-Meter). Ein Kumpan, der Ihnen nicht vertraut, ist keine große Hilfe. Darum sollten Sie Ihre Schergen bei Laune halten. Kleine Geschenke wie Medi-Kits oder Munition sorgen für ein harmonisches Verhältnis. Schlecht ist, wenn Sie etwa einem Kollegen mehrmals versehentlich in den Hintern schießen, weil er im Gefecht Ihre Schussbahn kreuzt. Um



AUF DVD
Das Ding in Bewegung
Auf unserer fetten DVD gibt's ein tolles Video!

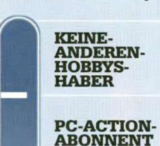
DAS DING

VERGLEICH

ALONE IN THE DARK 4	ALIENS VS. PREDATOR 2	DAS DING
PREIS/LEISTUNG		
79% Kriegen Sie je nach Shop für rund 20 bis 30 Euro. Relativ kurze Spieldauer.	82% Kostet immer noch rund 40 Euro. Bietet dafür hohe Langzeitmotivation.	75% Relativ schnell durchgespielt und keine Mehrspielermodi.
GRAFIK		
72% Leider nur vorgerenderte, statische Hintergründe. Trotzdem okay.	78% Die Lithtech-Engine haut niemanden mehr vom Hocker, geht aber in Ordnung.	80% Kein Grafik-Feuerwerk, aber trotzdem hübsch anzusehen
GRUSEL-FAKTOR		
68% Schaurig-schöne Kameraeinstellungen. Dafür sehen die Gegner meist eher doof aus.	85% Bei *AvP 2* stehen Sie des Öfteren kurz vor dem Herzkasper!	88% Wahnsinnig dichte Atmosphäre. Gänsehaut vorprogrammiert!
SPIELSPASS		
80% Anfangs noch sehr spannend. Später flacht die Motivationskurve ab.	88% Spannend, abwechslungsreich und voller Action	84% Aufgrund kleinerer Mängel reicht es nicht zum Super-Hit.
55% / 35% / 10%	90%	70% / 15% / 15%

SPIELELEMENTE: GRÜN = Action; ROT = Rätsel; BLAU = Taktik

PRÜFSTAND



S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

128 MB RAM

		Voodoo3	TNT 2	Voodoo5	Geforce 2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 750 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

500 MHz, 64 MB, TNT 2 | 800 MHz, 128 MB, Geforce2 MX | 1.200 MHz, 256 MB, Geforce4

256 MB RAM

		Voodoo3	TNT 2	Voodoo5	Geforce 2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 750 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Das Ding stellt nicht sehr hohe Anforderungen an Ihren Computer. Dennoch ist es unabdingbar, die aktuellen Treiber für Ihre einzelnen PC-Komponenten zu installieren. Sollte dieses Spiel auf Ihrem PC ruckeln, ist es sinnvoll, die Auflösung zu verringern und die Einstellungen Ihrer Grafikkarte so zu vermindern, dass weniger berechnet werden muss. Um die Ladezeiten zu verkürzen, sollten Sie Ihre Festplatte defragmentieren. *Das Ding* läuft ab 600 MHz eigentlich problemlos auf jedem Rechner, ein Performance-Zuwachs ist deutlich spürbar, wenn mehr RAM benutzt wird.

PRO & CONTRA

- \+ Cooles Angst-/Vertrauens-System
- \+ Abwechslungsreiche Abschnitte
- \+ Extrem dichte Atmosphäre
- \+ Satte Waffenauswahl
- \+ Auch auf älteren Rechnern spielbar
- \+ Tolle Fortsetzung der Original-Story
- – Frustiges Laden des Spielstandes
- – Relativ kurze Spieldauer
- – Teilweise üble Scripts „vorprogrammiert"
- – Umständliche Tastenbelegung
- – Manche Gegner sind etwas hölzern animiert

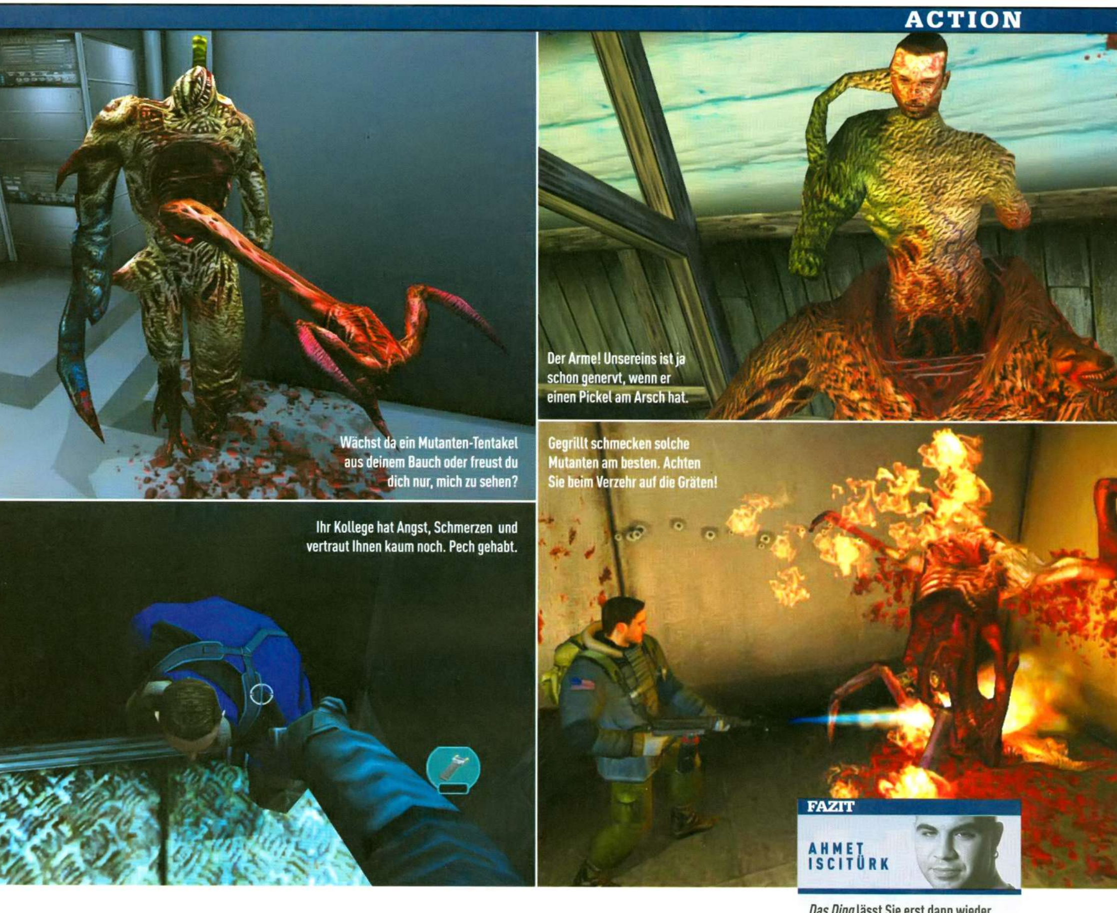
übrigens alle Kollegen auf einmal von Ihrer menschlichen Existenz zu überzeugen, können Sie einfach an sich selbst einen Bluttest durchführen. So sehen die Burschen, dass der Chef nicht vom Alien infiziert wurde, und gehen entspannter ans Werk. Umgekehrt geht das natürlich auch: Sie testen Ihre Kollegen. Allerdings bringt das wegen der im wahrsten Sinne des Wortes vorprogrammierten Skripts recht wenig. So kann ein laut Bluttest sauberer Typ schon im nächsten Moment zum Monster mutieren. Dies passiert nicht nur einmal.

MUTANTEN-ACTION

Auch wenn es hier und da ein Rätsel zu lösen gibt und man laufend auf die seelische Verfassung seiner Leute achtet, liegt der Schwerpunkt klar auf knallharter Action. So spazieren Sie mit der Waffe im Anschlag durch elf Levels und kämpfen ums nackte Überleben. Während es Kurt Russell im Film mit nur einem Gesichtskrapfen zu tun hatte, müssen Sie sich gegen ganze Heerscharen behaupten. Kleinere Kreaturen lassen sich mit einfachen Schusswaffen zerlegen. Größeres Getier muss man jedoch erst mit Kugeln vollpumpen, um ihm mit dem Flammenwerfer den Rest zu geben. Zu diesem Zweck gibt es ein Fadenkreuz, das seine Farbe wechselt. Wenn es sich nach einigen Schusstreffern rot färbt, ist Ihr Gegenüber reif für die Feuerbestattung. Da der Flammenwerfer auch die Umgebung in Brand setzt, können Sie damit regelrechte Feuerwände erzeugen, die Ihre Gegner auf Distanz halten. Nach und nach lernen Sie die Vor- und Nachteile jeder Waffe kennen und wissen diese adäquat einzusetzen.

KLEINE MACKEN

Das Ding ist an sich ein hervorragendes Spiel. Jedoch hat es auch einige kleine Macken, die in ihrer Gesamtheit auf die Wertung drücken. Da wäre zum einen das verkorkste Speichersystem. Um Ihren Spielstand zu sichern, müssen Sie Tonband-Maschinen benutzen, die überall herumstehen. Dies ist eigentlich nicht schlimm und die ständige Suche nach dem nächsten Spei-



Wächst da ein Mutanten-Tentakel aus deinem Bauch oder freust du dich nur, mich zu sehen?

Der Arme! Unsereins ist ja schon genervt, wenn er einen Pickel am Arsch hat.

Gegrillt schmecken solche Mutanten am besten. Achten Sie beim Verzehr auf die Gräten!

Ihr Kollege hat Angst, Schmerzen und vertraut Ihnen kaum noch. Pech gehabt.

cherpunkt erhöht unserer Meinung nach sogar die Spannung. Die Tatsache, dass man nach seinem Ableben aber wieder ins Hauptmenü wechseln muss, um den aktuellen Spielstand zu laden, nervt. Vor allem, wenn man an bestimmten Passagen dauernd ins Gras beißt, bis man die richtige Taktik raus hat. Weiterhin ist es ärgerlich, nach dem Lesen von Dokumenten oder Computer-Memos jedes Mal die Escape-Taste drücken zu müssen, um ins Spiel zurückzukehren. So ist man gezwungen, die Hand dauernd von den Bewegungstasten zu entfernen. Unlogisch ist auch, dass zwar die Hauptfigur erfriert, wenn sie sich zu lange im Freien aufhält, Ihr Team dürfen Sie aber ruhig stundenlang im Schneesturm stehen lassen. Die Herren maulen lautstark rum, aber das war's auch schon.

GEILES DING

Der Grund, wieso *Das Ding* trotzdem ein „Sehr gut" abstauben kann: die tolle Atmosphäre! Sie haben fast keine Munition mehr, die Medipacks sind nahezu aufgebraucht und mangels Speicherpunkt geht Ihnen der Arsch auf Grundeis. Jeder Feindkontakt könnte das Aus bedeuten, überall liegen Leichen und Sie haben Angst, Ihrem vor dem Wahnsinn stehenden Kameraden den Rücken zuzuwenden. Nicht nur einmal kommt der Gedanke, dass Sie Ihren virtuellen Begleiter mit ein paar gezielten Salven einfach ausschalten könnten. Dann hätten Sie zwar weniger Feuerkraft, aber eine Sorge weniger. Außerdem müssen Sie doch Munition sparen! Ihr Gewissen meldet sich zu Wort und statt einer Kugel spendieren Sie dem Freund Ihr letztes Medi-Kit. Schließlich sitzen doch alle im selben Boot, oder? Plötzlich stürmen mehrere Monster um die Ecke, Sie verballern die letzte Munition und hoffen, dass Ihr Partner die Situation retten kann. Leider ist dieser gerade im Begriff, sich in Edward mit den Scherenhänden zu verwandeln. Und Sie waren so blöd, ihm das letzte Medi-Kit zu vermachen. Gute Nacht!

AHMET ISCITÜRK

FAZIT

AHMET ISCITÜRK

Das Ding lässt Sie erst dann wieder los, wenn der Abspann über den Bildschirm flimmert. Das düstere Ambiente, die interessante Story und die ständige Suche nach dem nächsten Speicherpunkt sorgen für Spannung und Gänsehaut pur. Gut finde ich auch, dass man nicht einfach den Film-Klassiker umgesetzt, sondern quasi einen Nachfolger inszeniert hat. Große Mängel gibt es nicht, aber dafür eben viele kleinere Makel, die insgesamt doch nerven. Wer sich jedoch damit arrangiert, wird fürstlich unterhalten!

DAS DING

MINDESTENS: P 500, 64 MB RAM	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Computer Artworks
	VERTRIEB:	Vivendi Universal
SINNVOLL: P 800, 128 MB RAM	**INTERNET:**	www.thethinggames.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	20. September 2002

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Multiplayer-Fans bleiben unbefriedigt. Captain Blake macht es nur solo.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: – Spieler
INTERNET: – Spieler

SEHR GUT – Horror- und Grusel-Fans müssen zugreifen!

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	75%
STEUERUNG	70%
GRAFIK	80%
SOUND	77%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

81%



Was diese Herren nicht wissen: Jeden Moment greifen russische Jäger an.

- 16 Karten
- 35 steuerbare Fahrzeuge, Flugzeuge und Schiffe
- 5 spielbare Nationen
- 30 Waffen
- 5 Charaktere
- Einzelspielermodus mit Bots
- Bis zu 64 Spieler online

Riech mal an meiner Panzer-Faust!

PC ACTION GOLD

Komplexer geht's nicht: Bei BATTLEFIELD 1942 heizen Sie Ihren Gegnern zu Land, zu Wasser und aus der Luft ein. Mehrspielerspaß mal drei.

Wenn ein Tiger vor der Haustür steht, sollten Sie besser den Flattermann machen.

Es ist heiß. 40 Grad im Schatten. Ihr Deo ist längst in der Atmosphäre verdunstet. Am liebsten würden Sie sich im Meer abkühlen. Aber Sie dürfen die Deckung nicht verlassen. „Jeden Moment geht's los", tönt ein Kamerad aus den PC-Lautsprechern. Sie haben Angst. In der Hand hält Ihr virtuelles Alter Ego das Foto Ihrer Geliebten. Ach, war das neulich schön bei ihr ... doch plötzlich: „Angriff!", knistert es aus den Computer-Boxen. Die Invasion hat begonnen! Sie springen auf und stürmen mit Ihren Pixel-Mitstreitern Richtung Strand. Japanische Landungsboote haben Truppen abgesetzt. Gemeinsam feuern Sie aus allen Rohren. Es läuft gut, der Gegner scheint chancenlos. Doch was ist das? Von hinten vernehmen Sie ein verdächtiges Brummen. Tiefflieger! „In Deckung!" Zwei Zeros setzen zum Sturzflug an und klinken ihre tödliche Fracht aus ... KAWUMMM ... Das war's, Ihr Charakter ist den virtuellen Tod gestorben. Die Punkte gehen auf das Spielkonto der Gegner. Aber beim nächsten Mal zeigen Sie's denen. Bestimmt.

AUF DVD

In die Schützengräben!

VIDEO: Der offizielle Trailer zum Online-Spektakel

ANGSTNEUROSE

Eines vorneweg: Auf den Schlachtfeldern von *Battlefield 1942* sind Männer (und natürlich auch Frauen) mit Nerven aus Stahl gefragt. Denn ohne die dürften Sie es

Während wir den Zerstörer beschäftigen, greift unser U-Boot den Flugzeugträger an.

Die Kultserie Pazifikgeschwader 214 lässt grüßen.

Willst du auch mal an meinem Schoko-Eis lecken?

in den Schützengräben von El Alamein, den Trümmern des zerbombten Berlin oder auf den idyllischen und gleichzeitig tödlichen Pazifikinseln kaum länger als fünf Minuten aushalten. *Battlefield 1942* baut von Anfang an eine bedrückende Atmosphäre auf, wie wir sie beispielsweise von *Operation Flashpoint* her kennen. Und das wohlgemerkt ohne Zwischensequenzen oder anderen Schnickschnack – *Battlefield 1942* ist nämlich in erster Linie ein Online-Game. Der Einzelspielerpart dient eher dem Kennenlernen der 16 hervorragend ausbalancierten Karten. Auch wenn die Bots überraschend clever agieren, vernünftiges Taktieren ist mit ihnen nicht drin. Ebenso fehlt eine zusammenhängende Story.

RIESIGER FUHRPARK

Bevor Sie sich ins Kampfgetümmel stürzen, haben Sie die Qual der Wahl. Erstens, auf welcher Seite Sie für den Sieg streiten möchten (Alliierte oder Achsenmächte), und zweitens, als was. Zur Wahl stehen fünf Charaktere. Der Aufklärer nimmt aus sicherer Distanz anrückende Infanteristen mit seinem Scharfschützengewehr aufs Korn, der Sanitäter heilt verwundete Kameraden. Die gemeine Sturmtruppe ist mit ihrem MG ein Allround-Talent und die Rolle des Panzerabwehr-Soldaten dürfte sich von selbst erklären. Der interessanteste Charakter jedoch ist der Ingenieur. Sein Karabiner ist zwar nicht gerade die effektivste Schusswaffe. Dafür ist er in der Lage, Minen und Sprengsätze zu legen sowie sämtliche Fahrzeuge und stationäre Geschütze zu reparieren. Sie haben richtig gelesen, Fahrzeuge. Die spielen in *Battlefield 1942* die Hauptrolle schlechthin. Dabei erfüllt die schwedische Softwareschmiede Digital Illusions nicht drei, sondern gleich vier Wünsche auf einmal. Gekämpft wird je nach Karte nicht nur als popliger Fußsoldat, sondern auch mit Panzern, Flugzeugen und sogar



BATTLEFIELD 1942

VERGLEICH

	OPERATION FLASHPOINT	AMERICA'S ARMY	BATTLEFIELD 1942
PREIS/LEISTUNG	77% *OFP* ist zwar nicht mehr taufrisch, kostet dafür auch nur noch 30 Euro.	95% Unschlagbar. *AA* gibt's nämlich von den Providerkosten abgesehen gratis im Internet.	85% Ist mit 45 Euro am teuersten. Bietet dafür monatelangen Spielspaß.
GRAFIK	78% Haut einen längst nicht mehr vom Hocker. Es wird Zeit für eine neue Engine.	86% Die aktuelle *Unreal*-Engine setzt *AA* spektakulär in Szene.	85% Alles sieht sehr realistisch aus. Dafür ist die Sichtweite recht gering.
LEVELDESIGN	79% Jede Menge Lösungswege. Immerhin sind die Karten auch riesig.	90% Nahezu perfekt. Sowohl für Defensiv- als auch Offensiv-Kämpfer interessant.	92% Reale Schauplätze. Unzählige Lösungswege. Leider keine kleinen Karten.
EINZELSPIELERMODUS	88% Unglaublich spannend erzählte Story. Anfänger beißen sich jedoch die Zähne aus.	51% Realistische Trainingseinheiten wie bei der Army. Leider ohne Bots.	72% Die Bots sind ziemlich fit. Dafür gibt's keine zusammenhängende Story.
SPIELSPASS	88% Auch im Online-Modus bekommen Sie Unterhaltung vom Feinsten geboten.	87% Sieht gut aus, kostet nix und macht im Netz richtig Laune.	91% Super Atmosphäre, schicke Grafik und jede Menge Fahrzeuge. Das macht Spaß.
	70% / 30%	80% / 20%	80% / 20%

SPIELELEMENTE: GRÜN = Action; ROT = Kampftaktik

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



128 MB RAM		Voodoo3	TNT 2	Voodoo5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 750 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

500 MHz, 64 MB, TNT 2 — 800 MHz, 128 MB, Geforce2 MX — 1.200 MHz, 256 MB, Geforce4

256 MB RAM		Voodoo3	TNT 2	Voodoo5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 750 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

BF 1942 ist ein sehr gutes Spiel, aber es läuft einfach miserabel, wenn Sie auf der vollen Darstellungsqualität bestehen. Auf keinem Rechner war absolut flüssiges Spielen möglich. Sehr entscheidend bei diesem Problem ist die richtige Einstellung des Grafik- und Soundmenüs. In der Readme des Spiels sind sehr nützliche Tipps enthalten, die eine drastische Erhöhung der Performance ermöglichen. Untere Schmerzgrenze: 700 MHz, 32-MB-Grafikkarte, 128 MB RAM.

PRO & CONTRA

- \+ Perfektes Leveldesign
- \+ Steuerbare Fahrzeuge
- \+ Sehr gute Fahrzeugphysik
- \+ Guter Netzcode
- \+ Dichte Atmosphäre
- \+ Realistischer Sound
- \+ Bots
- \+ Charakterklassen
- \+ Einfache Bedienung
- \+ Detaillierte Grafik
- \+ Reale Schauplätze
- − Hohe Hardwareanforderungen
- − Einzelspielerpart nur Training
- − Kein Force Feedback
- − Kaum geeignet für kleine Gruppen
- − Nur vier Spielmodi

Schiffen. Hört sich interessant an? Das ist es auch und eröffnet dem Genre völlig neue taktische Möglichkeiten. Selbst wenn Sie sich in aussichtsloser Lage befinden, reichen ein paar Klicks durchs übersichtliche Funkmenü, um Rettung nahen zu lassen. Sei es aus der Luft oder durch Artillerieunterstützung eines Zerstörers auf hoher See. Dort spielen sich übrigens ebenfalls dramatische Kämpfe ab. Dafür sorgen unter anderem Torpedobomber und U-Boote. Am besten, Sie finden selbst heraus, mit welchem der 35 Vehikel Sie am meisten Spaß haben. Zur Auswahl steht fast der komplette Fuhrpark des Zweiten Weltkriegs, angefangen mit dem Königstiger über die Stalinorgel bis hin zum B-17 Bomber oder dem Flugzeugträger USS Enterprise. Ebenfalls mit Ihrem Pixel-Soldaten besetzen dürfen Sie stationäre Einrichtungen wie Flugabwehrkanonen oder Stand-MGs.

TICKETS, PLEASE

So viele kontrollierbare Fahrzeuge, das muss doch ein einziges Steuerungswirrwarr sein, oder? Ganz im Gegenteil. Abgesehen von den Flugzeugen manövrieren Sie sämtliche Vehikel problemlos und unkompliziert mit der klassischen Ego-Shooter-Steuerung, also mit der Kombination aus Tastatur und

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Oh, wie ist das schön! *Battlefield 1942* ist noch besser geworden, als ich zu träumen gewagt hätte. Die 16 Szenarien wurden grandios in Szene gesetzt und bieten sowohl im Einzelspielermodus als auch vor allem im Mehrspielermodus monatelangen Spielspaß. Zum Thema „Bruchpilot Sauerteig": Verlassen Sie sich nicht auf die Ausführungen des Simulations-Fetischisten Bezold! Wer nicht gerade wie unser Redaktions-Luftikus Hunderte von Stunden mit superspannenden Start- und Landeanflügen in diversen Flug-Sims verbringt, wird sich anfänglich über die Handhabung der Maschinen mindestens genau so wie über die happigen Hardware-Anforderungen aufregen.

Maus. Wird es Ihnen am Boden zu bunt und Sie wollen in die Luft gehen, empfehlen wir einen guten Joystick mit Schubkontrolle. Dann legen Sie garantiert keine Bruchlandung nach der anderen hin wie unser Amateur-Pilot Christian Sauerteig. Schade nur, dass Force-Feedback-Nutzer in die Röhre gucken. Neben den klassischen Mehrspielermodi Team-Deathmatch und Capture the Flag haben sich die Schweden etwas Besonderes einfallen lassen, nämlich die „Eroberung". Dabei starten beide Parteien mit einer bestimmten Zahl von „Tickets". Für jeden „Respawn" werden Ihrem Konto „Tickets" abgezogen. Wer als Erstes bankrott ist, hat verloren. Dieser Modus kann übrigens auch online mit Bots gespielt werden und heißt dann „Co-Op". Vor allem, wenn weniger als 16 menschliche Zocker mit von der Partie sind, sollten Sie unbedingt diesen Modus zocken. Denn nur auf gut gefüllten Servern (maximal 64 Spieler) reizen Sie das hohe Potenzial von *Battlefield 1942* richtig aus.

WAS WILLST DU MEHR?

Grafisch steht *Battlefield 1942* seinem hervorragenden Gameplay und den innovativen Spielelementen in nichts nach. Die perfekt gestalteten Karten sind überaus hübsch und detailreich in Szene gesetzt. Bombastische Explosionen lassen den Atem stocken. Abgerundet wird das Ganze durch realistisch und flüssig animierte Charaktere. Einzig und allein die Sichtweite lässt zu wünschen übrig. Unter dem Strich erweist sich *Battlefield 1942* als der Überraschungshit in Sachen Online-Spiele schlechthin. Atmosphäre, Sound, Grafik, Leveldesign, Innovationen – alles nur vom Feinsten.

BENJAMIN BEZOLD

Äh ... geht das auch im echten Leben?

HAI-ALARM

Selbst wenn Sie angeschossen sind, können Sie in *BF 1942* gefahrlos im Wasser planschen. Denn Haie und andere böse Meeresbewohner gibt es nicht.



In echt würden sich Tausende von bösartigen Viechern auf Sie stürzen – außer Sie sind Laberquarktasche Bärbel Schäfer. Blondie ist eine solche Nervensäge, die würde sogar der weiße Hai wieder auskotzen.

BOMBEN-LADUNG

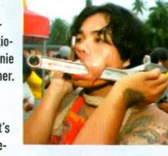
Wirklich praktisch: Gehen Ihrer Maschine mal die Bomben aus, fliegen Sie einfach in geringer Höhe über die Landebahn und schon sind Sie wieder frisch bewaffnet.



In echt geht das nicht. Interessiert uns aber auch null, weil wir eh nur auf Sexbomben stehen, denen versehentlich eine scharfe Doppelladung aus der Halterung quillt.

SUPER-MECHANIKER

Keine Panik auf der Titanic! Die *Battlefield*-Ingenieure sind wahre Meister ihres Fachs. Sie reparieren selbst schwer beschädigte Panzer und Schiffe im Handumdrehen – nur mit einem Schraubenschlüssel.



Im wirklichen Leben funktioniert das nie und nimmer. Beweis: Joachim Hesse hat's für uns getestet. Es kam leider zu einem kleineren Unfall, wie auf dem Bild zu sehen ist.

Fotos: action press



Das kann eigentlich nur Herr Sauerteig sein, der da oben abschmiert.

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Weihnachten kommt erst noch? Für mich war die Bescherung schon. *Battlefield 1942* sei Dank. Noch nie hatte ich bei einem Online-Spiel derart viel Spaß. Dabei ist es gar nicht mal zwingend notwendig, als Team zu agieren. Auch Einzelkämpfer dürften Gefallen an den historischen Schlachten finden. Denn was gibt es Aufregenderes, als sich hinter die feindlichen Linien zu schleichen und dem Gegner in den Rücken zu fallen? Als Heckenschütze in den Jäger von Kollege Sauerteig einzusteigen zum Beispiel. Kotztüten und Kopfschmerztabletten liegen der Packung nämlich nicht bei.

BATTLEFIELD 1942

MINDESTENS:	GENRE:	Ego-Shooter
P 500, 128 MB RAM, 1,2 GB HD, Win95	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Digital Illusions
	VERTRIEB:	Electronic Arts
SINNVOLL:	INTERNET:	www.battlefield1942.com
P 800, 256 MB RAM	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	20. September 2002

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Capture the Flag, Team Deathmatch, Co-Op, Eroberung; 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 64 Spieler
INTERNET: 64 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	87%
GRAFIK	85%
SOUND	88%
EINZELSPIELER	72%

MEHRSPIELER

91%

HERAUSRAGEND – Genialer Online-Shooter mit Suchtgarantie



Geh' mit Gott!

Besser auf Kreuzzug gegangen, als zu Kreuze gekrochen! In STRONGHOLD CRUSADER erfreut sich der Abenteuerurlaub an östlichen Mittelmeerstränden großer Beliebtheit.

Der päpstliche Holzfäller gerät in Rage, als er merkt, dass in Palästina kaum Bäume stehen.

Wenn der Papst piepst, springt das Abendland. Zumindest noch im Jahr 1187, als Papst Gregor VIII. zum dritten Kreuzzug aufruft. Unter anderem kommen Friedrich Barbarossa, Philipp II. und Richard Löwenherz dem Wunsch des katholischen Kirchenoberhansels nach. Als marodierende Horde und mit Schlachtrufen wie „Gott will es" fallen die Ritter in Palästina ein. Das bekannte Resultat: Barbarossa ertrinkt, Philipp II. kehrt nach einer Meinungsverschiedenheit mit dem englischen König um, Jerusalem bleibt islamisch und Richard gerät auf der Rückreise in Gefangenschaft. Gott wollte wohl doch nicht ... In *Stronghold Crusader* dürfen Sie die Geschichte nachspielen und sogar virtuell verändern. Abgesehen von Einheiten und Bauwerken unterwirft sich das Strategiespiel nicht dem Zwang, die Historie akkurat wiedergeben zu wollen. Im Vordergrund stehen Spaß und Spielbarkeit, auch wenn Sie in den Szena-

Ballisten und Bogenschützen verletzen die anstürmenden Ritter, die Schwertkämpfer geben ihnen den Rest.

- 2 spielbare Völker: Kreuzritter und Muselmanen
- Aufbau- und Echtzeitstrategie in Kombination
- Unkompliziertes Wirtschafts-system
- Leichte Strategiekost
- 4 Kampagnen mit je 5 Missionen
- 1 Kampagne mit 50 Missionen

rien an der Seite von Richard Löwenherz gegen Saladin ins Feld ziehen und sogar als islamischer Fürst den Kreuzrittern Paroli bieten. Für fundierte Informationen über die Kreuzzüge nehmen Sie besser ein Geschichtsbuch zur Hand.

EIN HEIDENSPASS

Im Gegensatz zu den geistig zurückgebliebenen europäischen Gegnern in *Stronghold* verhalten sich die *Crusader*-Muselmanen ziemlich clever: Die warten nämlich nicht, bis Sie Ihre Festung errichtet haben und rennen sich demnach auch nicht stupide die Köpfe an Ihren Wällen blutig. Es kommt nicht mehr zum Kampf zwi-



In der Wüste ist fruchtbares Land für Farmen rar. Zum Glück reichen ein paar Höfe, um eine riesige Basis mit Nahrung zu versorgen.

Heiße Abenteuer am Teutonengrill: Da wird Kreuzrittern sehr schnell warm ums Herz!

Mithilfe von Meuchelmördern gelang es einigen Fernkämpfern, diesen Turm des Gegners zu besetzen.

Manche mögen's heiß: Arabische Feuerwerfer legen Flächenbrände und erwischen sich schon mal selbst.

SPIELETITEL

VERGLEICH

	STRONGOLD CRUSADER	STRONGHOLD	AGE OF EMPIRES 2
AUFBAU	**84%** Der Computergegner macht ständig Stress: Ruhigen Burgenbau gibt's nur im freien Spiel.	**82%** Ungestörter Aufbau gegen die Zeit: Wenn der Feind anrückt, muss die Burg fertig sein.	**84%** Strategisch anspruchsvoller und abwechslungsreicher Aufbau, aber macht nicht mehr Spaß.
KAMPF	**75%** Moslems gegen Kreuzritter. Unterschiedliche Truppen verlangen neue Strategien.	**72%** Der Gegner verfügt über die gleichen Einheiten: Nur Masse und Strategie zählen.	**83%** Sehr gut: Riesige Einheitenvielfalt und taktische Massenschlachten.
GRAFIK	**76%** Wie *Stronghold*, nur mit anderen Grafiksets für Gebäude und Einheiten.	**76%** Schöne Details, aber die maximale Auflösung von 1024x768 begrenzt das Sichtfeld.	**76%** Schon drei Jahre alte Engine, aber immer noch konkurrenzfähig. Auflösungen bis 1280x1024.
SPIELSPASS	**80%** Nur geringe Verbesserungen zum Vorgänger. Vom Umfang und Inhalt ein Add-on.	**78%** (abgewertet) Gute Mischung aus Aufbau- und Echtzeitstrategie. Hauptmanko: die Gegner-KI.	**80%** Veraltet, aber immer noch gut! Die Veröffentlichung des Nachfolgers steht kurz bevor.
Spielelemente	50% / 30% / 20%	70% / 10% / 20%	30% / 30% / 40%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Aufbau; ROT= Kampftaktik; BLAU= Langfristige Planung

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



128 MB RAM		Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500	Geforce 4
CPU mit 500 MHz	800x600x16	orange	orange	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
	1.024x768x32	orange	orange	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
CPU mit 750 MHz	800x600x16	gelbgrün	gelbgrün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	orange	orange	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	gelbgrün	gelbgrün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	orange	orange	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16	gelbgrün	gelbgrün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	orange	orange	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	gelbgrün	gelbgrün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	orange	orange	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün

350 MHz, 64 MB, TNT — 500 MHz, 128 MB, Geforce2 MX — 700 MHz, 256 MB, Geforce3

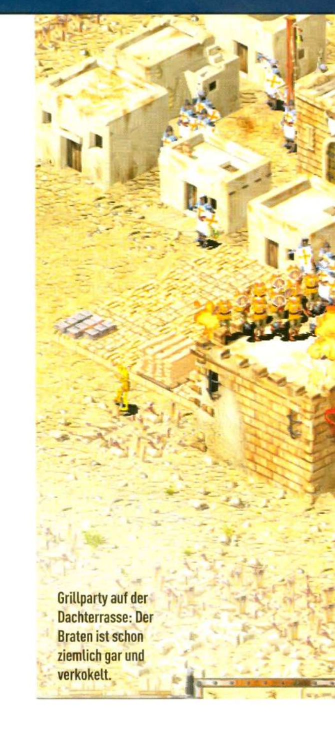
256 MB RAM		Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500	Geforce 4
CPU mit 500 MHz	800x600x16	orange	orange	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
	1.024x768x32	orange	orange	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
CPU mit 750 MHz	800x600x16	gelbgrün	gelbgrün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	orange	orange	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	gelbgrün	gelbgrün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	orange	orange	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16	gelbgrün	gelbgrün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	orange	orange	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	gelbgrün	gelbgrün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	orange	orange	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün

LEISTUNGSMERKMALE

Wie bei den meisten 2D-Spielen wird die Grafikkarte kaum belastet. Den Großteil der Berechnungen übernimmt die CPU. Um die Performance zu erhöhen, können Sie zwischen den Auflösungen 800x600 und 1.024x768 wählen. Sonst gibt es keine Einstellmöglichkeiten. Untere Schmerzgrenze: 350 MHz, TNT, 64 MB RAM.

PRO & CONTRA

- \+ Burgenbau macht Spaß
- \+ Simples Wirtschaftssystem
- \+ Von Anfang an actionreiche Missionen
- \+ Genügsame Hardwareanforderungen
- \+ Viele Kampagnenmissionen
- − Schwierigkeitsgrad nicht einstellbar
- − Einfältige Gegner-KI
- − Mängel beim Routefinding
- − Monotoner Missionsverlauf

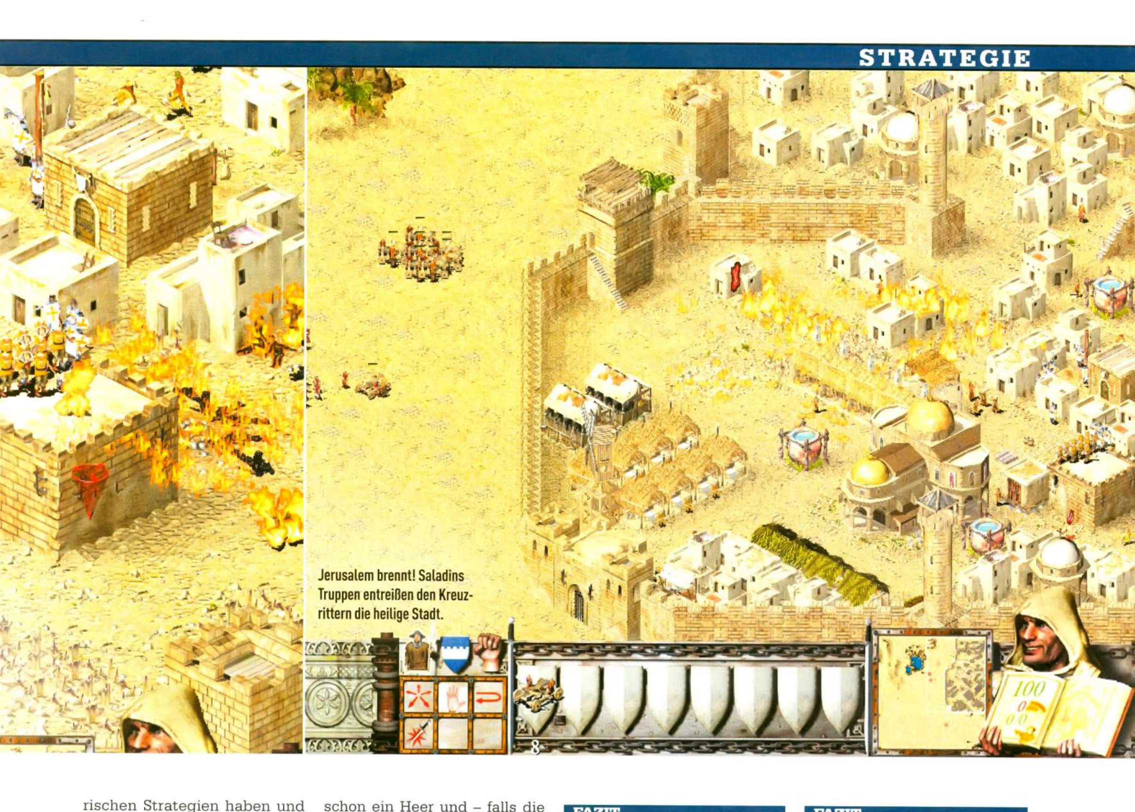


Grillparty auf der Dachterrasse: Der Braten ist schon ziemlich gar und verkokelt.

schen Burgherr und Belagerer. Vielmehr bauen Saladins Untergebene ihre eigenen Burgen auf der gleichen Karte, direkt neben Ihnen! Computergegner und etwaige Verbündete agieren genau wie der Spieler: Arbeiter schaffen Holz, Erz, Stein und Pech ins Lager, Plantagen, Milchfarmen, Jäger und Getreidefelder stellen die Nahrungsversorgung sicher, Schmieden produzieren Waffen und Rüstungen, mit denen Arbeiter in der Kaserne zu Soldaten avancieren. Beim Aufbau stehen Ihnen also die gleichen Mittel wie beim Vorgänger zur Verfügung. Abgesehen von einer Kleinigkeit: Mit Brunnen und Wasservorräten dürfen Sie Brände löschen, die Ihr Gegner angesteckt hat.

... UND ACTION!

Die ehemals ungestörte Aufbauphase ist in *Crusader* passee. Von der ersten Minute an gilt es, Druck auf den Computergegner auszuüben und gleichzeitig die eigene Burg aus dem Boden zu stampfen. Lassen Sie den Computer schalten und walten wie er will, verlieren Sie das Spiel garantiert. Der Blechtrottel mag zwar keine Ahnung von milită-


Jerusalem brennt! Saladins Truppen entreißen den Kreuzrittern die heilige Stadt.

rischen Strategien haben und sich bei Angriffen wie der letzte Stümper anstellen, aber eine Basis in Rekordzeit hinstellen, das kann er. Der Islam ist gar nicht lahm. Zumindest wenn seine Holzfäller, Farmer und andere Arbeiter nicht ständig vom Hardcore-Piercing Ihrer Bogenschützen heimgesucht werden. Ihnen bleibt selten die Zeit, eine richtige Burg aufzubauen. Ein paar Türme müssen reichen, um die ersten Angriffe – für gewöhnlich schickt der Computer einfache Sklaven, die mit Fackeln Feuer legen – abzuwehren. Erst etwas später stört der Feind mit Schwertkämpfern, arabischen Schleuderkämpfern und berittenen Bogenschützen. Auf moslemischer Seite greifen später selbst die sagenumwobenen Assassinen in die Schlacht ein.

BELAGERUNGSZUSTAND

Wehranlagen dürfen Sie übrigens nicht beliebig weit von Ihrem Bergfried errichten. Deshalb ist es sehr schwierig, den Gegner mit Mauern von Rohstoffen abzuschneiden. Befestigungen stehen nur zur Verteidigung der eigenen Basis bereit. Für den Angriff brauchen Sie schon ein Heer und – falls die gegnerische Burg schon fertig ist – auch Belagerungsgeräte. Hier blieb übrigens alles wie gehabt: Das Abendland setzt auf Belagerungstürme, Rammen, Schilde, Katapulte und Trebuchets, die Muselmanen schicken gefürchtete Feuerballisten ins Feld. Wie schon erwähnt, ist der Computergegner völlig unfähig, was Kampfstrategien anbelangt. Überleben Sie die Aufbauphase und können Ihre Basis gegen die frühen Angriffe verteidigen, dann haben Sie in der Regel gewonnen. Die Eroberung der feindlichen Burg ist nur noch eine Formsache. Teilweise auch, weil die islamischen Einheiten in der offenen Feldschlacht den Kürzeren ziehen. Den schwer gepanzerten Rittern haben die Muselmanen nichts entgegenzusetzen. Im Gegensatz zum Computer sind Sie jedoch in den Szenarien auf islamischer Seite durchaus in der Lage, die Vorteile der beweglicheren arabischen Truppen zu nutzen. Spaß machen die Mittelmeerschlachten dennoch. Vielleicht gerade deshalb, weil Sie sich die Computerschergen genüsslich zurechtlegen dürfen, bevor Sie ihnen die Grenzen aufzeigen. ALEXANDER GELTENPOTH

FAZIT

CHRISTIAN BIGGE

Mann, so viele Kampagnenmissionen gab es in einem Strategiespiel schon lange nicht mehr. Nehmen Sie sich am besten Urlaub oder schicken Sie Ihre Freundin in die Wüste. Letzteres ist durchaus wörtlich gemeint. Denn da sich viele Szenarien gleichen wie eineiige Zwillinge, geht der Spaß erst bei Mehrspieler-Partien richtig los. Und da könnte Ihre Freundin ja mitmachen. Erst hier entfaltet *Stronghold Crusader* seine ganze Stärke. Sie können jederzeit sehen – oder zumindest ahnen – was Ihre Kontrahenten gerade so treiben. Wie beim Schach können Sie deshalb Ihre Züge haarklein planen. Da kommt Freude auf!

FAZIT

ALEXANDER GELTENPOTH

Warum heißt *Stronghold Crusader* nicht „Stronghold 2"? Weil es eigentlich nur ein Add-on ist! Zusätzliche Einheiten und Gebäude sowie neue Missionen und Kampagnen fallen bei mir in die Kategorie Add-on. Die gleiche Grafikengine, das bescheidene Auflösungslimit von 1024x768 Pixel, die dämliche Gegner-KI – hier hätte es viel Spielraum für echte Verbesserungen gegeben! Immerhin ändert sich die Spielweise geringfügig: In *Crusader* bauen Sie nicht nur gegen die Zeit, sondern müssen von Anfang an Ihre Feinde im Auge behalten. Sofort Action und Spannung bringen mehr Spaß als immer wieder eine ruhige Aufbauphase.

STRONGHOLD CRUSADER

MINDESTENS: P300, 64 MB RAM, 670 MB HD, Win98

SINNVOLL: P600, 128 MB RAM

GENRE:	Aufbaustrategie
PREIS:	Ca. € 43,-
ENTWICKLER:	Firefly Studios
VERTRIEB:	Take 2
INTERNET:	www.stronghold.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	20.9.2002

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch und Team-Deathmatch, 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	79%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	77%
SOUND	83%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER

80%

GUT – Burgenbau im Heiligen Land: Stronghold vor neuer Kulisse.

Ist der dick, Mann!

Nur Rollenspieler mit akuter Echsenphobie sollten auf ICEWIND DALE 2 verzichten. Alle anderen schicken wir gerne in die Eiswüste. Und wo sich schuppiges Getier sonst noch wohl fühlt: In Dschungel und Unterwelt.

- 2D-Rollenspiel mit sechsköpfiger Party
- Spielplatz: Eiswind-Tal in den Vergessenen Königreichen
- Mehr Rätsel und Konversationen als im Vorgänger
- Dritte Edition des *D&D*-Regelwerks
- 16 Rassen, 11 Klassen
- 16 Fertigkeiten, über 50 Fähigkeiten, 180 Zaubersprüche



Das Eiswind-Tal bleibt eine Grenzregion: Egal, wie tapfer sich das halbe Dutzend Helden in *Icewind Dale* geschlagen hat, im zweiten Teil bedrohen erneut riesige Monsterhorden Zehn-Städte. Die alten Recken genießen längst ihren wohlverdienten Ruhestand, also müssen neue Abenteurer in ihre Fußstapfen treten. So lautet zumindest die offizielle Erklärung dafür, dass Sie keine Charaktere aus dem Vorgänger importieren dürfen, sondern zwangsläufig eine ganz neue Party aufstellen müssen. Dafür sprechen noch andere Gründe: Das Balancing wäre katastrophal, wenn ein Teil der Spieler mit Stufe 15 oder noch höheren Charakteren begönne, während die große Mehrheit mit absoluten Neulingen die gleichen Aufgaben erledigen müsste. Außerdem verwendet *Icewind Dale 2* – ebenso wie *Neverwinter Nights* – die dritte Edition des *D&D*-Regelwerks. Schon allein deswegen ist eine Konvertierung der Helden undenkbar. Das neue System ist sowohl einfacher als auch ausgeglichener. Überstarke Helden gibt es nicht mehr. Speziell bei der Charakterentwicklung zeigen sich die enormen Unterschiede der beiden Systeme.

EINE FRAGE DES CHARAKTERS

Wie im Vorgänger heuern Sie keine Nichtspielercharaktere an, sondern erstellen Ihre gesamte Gruppe selbst. Als Rassen stehen neben Menschen, Zwergen, Halbork und Halblingen auch so exotische Kreaturen wie Dunkelelfen, Tieflinge und Tiefengnome zur Auswahl. Rasse, Gesinnung und Geschlecht lässt



Falsche Schlangen: Die Priester des Schlangentempels bekommen eine magische Dusche verpasst.

Die Dunkelelfen in der Unterwelt sind gar nicht böse. Sie verkaufen sogar magische Ausrüstung.

Der niedlichen Echse war leider völlig egal, dass sie unserem Lieblingshelden auf dem Fuß stand.

Hier friert man sich den Arsch ab. Können die nicht mal ein vernünftiges Feuer anmachen?

ICEWIND DALE 2

VERGLEICH

	ICEWIND DALE 2	BALDUR'S GATE 2	ICEWIND DALE
HINTERGRUNDSTORY	73% Ähnlich wie der Vorgänger: Monsterhorden bedrohen Zehn-Städte.	87% Packende Story und eine Gruppe aus Individuen, die gegeneinander intrigieren	71% Typische Fantasy-Story mit relativ wenigen echten Überraschungen
PREIS/LEISTUNG	83% 40 Euro! In Anbetracht der langen Spielzeit ein sehr gutes Angebot.	89% Nur 25 Euro inklusive des Add-ons! Enorme Spielzeit und Wiederspielbarkeit.	81% 11 Euro oder 25 Euro inklusive des Add-ons. Sehr lange Spielzeit.
AUFTRÄGE	77% Viele, teilweise aber banale Quests. Meist nur ein Lösungsweg.	90% Viele Quests, die sich auf die unterschiedlichsten Arten bewältigen lassen.	56% Recht simple Aufträge. Meistens müssen nur Monster getötet werden.
KAMPFSTRATEGIE	85% 3. Edition des *D&D*-Regelwerks: komplexe Strategien, viele Möglichkeiten.	83% 2. Edition der *AD&D*-Regeln: komplexe Strategien, spezialisierte Charaktere.	83% 2. Edition der *AD&D*-Regeln: komplexe Strategien, spezialisierte Charaktere.
SPIELSPASS	82% Sehr gute Mischung aus Kampf, Konversationen und Aufträgen	84% Witzige Dialoge. Massenhaft Aufgaben. Komplexes Rollenspiel mit Niveau.	73% (ABGEWERTET) Größtenteils Hack 'n' Slay. Wenig Abwechslung. Auf Dauer eintönig.
SPIELELEMENTE	25% / 50% / 25%	40% / 30% / 30%	15% / 70% / 15%

SPIELELEMENTE: GRÜN = Konversation; ROT = Kämpfe; BLAU = Rätsel

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



128 MB RAM

	Voodoo3	TNT 2	Voodoo5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz 800x600x16									
CPU mit 500 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 750 MHz 800x600x16									
CPU mit 750 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 1.000 MHz 800x600x16									
CPU mit 1.000 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 1.200 MHz 800x600x16									
CPU mit 1.200 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz 800x600x16									
CPU mit 1.500 MHz 1.024x768x32									

500 MHz, 64 MB, TNT 2 — 800 MHz, 128 MB, Geforce2 MX — 1.400 MHz, 256 MB, Geforce3

256 MB RAM

	Voodoo3	TNT 2	Voodoo5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz 800x600x16									
CPU mit 500 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 750 MHz 800x600x16									
CPU mit 750 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 1.000 MHz 800x600x16									
CPU mit 1.000 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 1.200 MHz 800x600x16									
CPU mit 1.200 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz 800x600x16									
CPU mit 1.500 MHz 1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Icewind Dale 2 stellt keine sehr großen Ansprüche an Ihren Computer. Dennoch kann es unter Umständen zu ärgerlichen Rucklern und Hängern kommen. Daher sollten Sie bereits während der Installation die volle Datengröße auf Ihre Festplatte bringen. Das verkürzt die Ladezeiten erheblich. Außerdem können Sie in den Einstellungen des Spiels die Wegfinde-Routine definieren. Stellen Sie dort ein, wie sehr Ihre CPU damit belastet werden soll, einen idealen Weg für Ihren Helden zu finden. Sinnvoll ist es, auf schwächeren Systemen die Auflösung und Farbtiefe auf ein erträgliches Maß zu reduzieren. Untere Schmerzgrenze: 350 MHz, TNT, 64 MB RAM.

PRO & CONTRA

+ Anspruchsvolle Kämpfe
+ Lange Spieldauer
+ Mehrere Schwierigkeitsgrade
+ Bewährte Menüführung
+ 3. Edition der D&D-Regeln: Mehr Möglichkeiten im Kampf und der Charakterentwicklung
- Geringe Wiederspielbarkeit
- Zu linearer Storyverlauf

AUF DVD

Goblins auf der Schlachtbank

VIDEO: So spielt sich Icewind Dale 2

sich später nicht mehr verändern, wohl aber die Klasse: In der dritten Edition dürfen Sie den Charakter bei jedem Aufstieg in einem neuen Beruf trainieren oder seine Stufe in einem bereits erlernten erhöhen. Eine Kombination aus Krieger, Magier, Priester und Dieb ist theoretisch möglich, macht aber kaum Sinn. Schließlich sollten die verteilten Eigenschaftspunkte auf Stärke, Weisheit, Gewandtheit usw. zur Klasse passen. Für eine schlagkräftige Party entwickeln Sie bevorzugt Spezialisten. Immerhin dürfen Sie so einen Charakter beispielsweise die Grundzüge der Diebeskunst lernen lassen – Fallenentdecken und Schlösseröffnen sind wichtige Fähigkeiten –, während Sie ihn hauptsächlich als Magier oder Mönch ausbilden. Die Möglichkeiten und Strategien sind hier vielfältig.

OPTIMALE SPANNUNG

Als blutige Anfänger stolpert Ihre frisch gebackene Gruppe Hals über Kopf ins erste Abenteuer: Schwächliche Goblins plätten und simple Botengänge bestimmen den Heldenalltag. Bis Sie mit *Icewind Dale 2* durch sind, dürfte sich Ihre Party zu hochstufigen Recken gemausert haben, die auch gefährlichen Monstern wie Drinnen oder Drachen die Stirn bieten. Theoretisch dürfen Sie Ihre Helden bis Stufe 30 aufpäppeln, wenn auch die Erfahrung durch Aufträge und Monster kaum reichen wird, um den Maximallevel zu erringen. Es sei denn, Sie wählen den ultraharten Spielmodus, aber das ist nur Profis zu empfehlen. Die Schwierigkeitsgrade passen Stärke und Anzahl der Monster sehr geschickt an die Kraft der Gruppe an und bieten so immer eine optimale Herausforderung. Strategen dürfen sich in den anspruchsvollen Schlachten voll austoben. Die Gefechte spielen sich trotz dritter Edition fast wie in *Baldur's Gate 2 – Thron des Bhaal*.


Krabbelgruppe im Einsatz: Bei einer Auflösung von 2.048x1.536 werden die Charaktere doch sehr klein.


Pfui, Spinne! Die Party ist den Zwittern aus Dunkelelf und Spinne voll ins Netz gegangen.

Dem Erfinder der Schalterrätsel wünschen wir alles Gute: Pest, Cholera und Gicht. Auf Wunsch lassen sich Gegenstände, Türen und eben auch Schalter farbig hervorheben.

FAZIT


ALEXANDER GELTENPOTH

Neues *D&D*-Regelwerk? Pures Hack 'n' Slay? Würg! Die Skepsis gegenüber *Icewind Dale 2* war groß. Glücklicherweise unberechtigt. Sicher, seine Rollenspielqualitäten können sich nicht ganz mit *Baldur's Gate 2* messen, aber die immense Spieltiefe und knackigen Rätsel überraschten mich positiv. Spannende Kämpfe und witzige Aufträge! Nach längerer Einarbeitungszeit überzeugten mich selbst die neuen *D&D*-Regeln. Bitte mehr davon!

LEICHT BESCHRÄNKT

Icewind Dale 2 ist für ein Rollenspiel sehr linear: Einerseits schränkt das Ihre Handlungsfreiheit enorm ein, andererseits geraten Sie so nicht in Gebiete, in denen Ihre Gruppe wegen mangelnder Erfahrung kaum überleben kann. Schade nur, dass auch fast alle Aufträge linear gestaltet sind und nur einen Lösungsweg zulassen. Lediglich Rätsel und andere Hindernisse dürfen Sie meist auf Ihre eigene Weise aus dem Weg räumen. Konversationen, Quests und Kämpfe treten in einer recht gesunden Mischung auf. Wie zu erwarten war, gibt's nicht ganz so viele Unterhaltungen wie in *Baldur's Gate 2*, *Icewind Dale 2* ist glücklicherweise aber auch nicht so kampflastig wie sein Vorgänger. Zwei große Vorteile darf Black Isles neuestes Machwerk für sich verbuchen: Auflösungen bis zu 2.048x1.536 Pixeln sorgen für farbenfrohe Schlachtfeste und die neue Menüführung ist erstklassig. ALEXANDER GELTENPOTH

ICEWIND DALE 2

MINDESTENS: P350, 64 MB RAM, 600 MB HD, Win95	**GENRE:**	Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Black Isle
	VERTRIEB:	Virgin
SINNVOLL: P 600, 128 MB RAM, 1,4 GB HD	**INTERNET:**	www.virgininteractive.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	26.9.2002

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Kooperativ, 1 Spieler pro CD — **PC:** 1 Spieler, **NETZWERK:** 6 Spieler, **INTERNET:** 6 Spieler

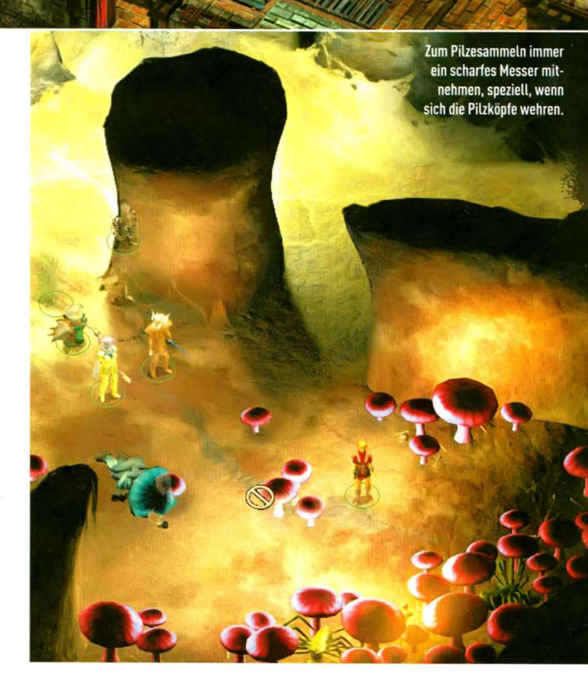
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	83%
STEUERUNG	87%
GRAFIK	73%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	82%

EINZELSPIELER



SEHR GUT – Damit haben Hardcore-Rollenspieler und Einsteiger Spaß.


Zum Pilzesammeln immer ein scharfes Messer mitnehmen, speziell, wenn sich die Pilzköpfe wehren.



Die chinesischen Heilmethoden haben den Glatzkopf nicht überzeugt. Ganz im Gegenteil, er reagiert leicht säuerlich und will seinen Zorn am Akupunkteur auslassen.

Glatzköpfchen muss man haben!

Im finstren Mittelalter hat man schon mal schnell die Rübe verloren. Bei MEDIEVAL: TOTAL WAR brauchen Sie die: Dann macht's 'ne Menge Spaß.

Auf den ersten Blick entspricht *Medieval* seinem Vorgänger *Shogun: Total War*: Im rundenbasierten Teil des Spiels verwalten Sie Ihr Reich, errichten Burgen, Kasernen, Häfen, Schmieden und Dutzende anderer Einrichtungen, rekrutieren Soldaten und bilden Diplomaten, Spione und Meuchelmörder aus. Treffen am Ende einer Runde verfeindete Armeen aufeinander, kommt es zur Schlacht. Als General dürfen Sie dann wahlweise Ihre Truppen selbst kommandieren oder den Computer den Ausgang des Gefechts berechnen lassen. Also alles wie gehabt? Es bedarf eines tieferen Blicks, um die zahlreichen Verbesserungen zu bemerken, die weit über eine bloße Steigerung der Grafikqualität hinausgehen. *Shogun* war von den Ideen her seiner Zeit voraus. Doch erst *Medieval* setzt konsequent und bis ins Detail durchdacht rundenbasierte Strategie und Echtzeit-Taktik in einem Spiel um.

BLAST ZUM ANGRIFF!

In den Echtzeitschlachten steht eine deutlich größere

In knapp 200 Jahren hat sich Wessex von einer ländlichen Provinz zu einem voll ausgebauten Stützpunkt gemausert.

Langbogenschützen lichten die Reihen der Feinde, die schwere Infanterie erledigt den Rest.

- Echtzeit-Taktik und rundenbasierte Strategie
- Nachfolger zu *Shogun: Total War*
- Spielt im Mittelalter Europas, Nordafrikas und Westasiens
- 12 Völker
- 6 historische Kampagnen

Einheitenvielfalt zur Verfügung: Über hundert Truppenarten – leichte und schwere Kavallerie und Infanterie, Bogen- und Armbrustschützen, Plänkler und später sogar Musketiere – decken das gesamte historische Spektrum ab. Formation und Ausrichtung der Einheiten spielen eine große Rolle. Das Stein-Schere-Blatt-Prinzip ist vorbildlich umgesetzt: Pikenträger besiegen Reiterei, Schwertkämpfer die Speerträger, Langbogenschützen schwerfällige Einheiten. Sie dürfen Festungen aushungern oder mithilfe von Belagerungsmaschinen erstürmen. Das Terrain reicht von saftigen Wiesen, Wäldern und Hügeln bis zur Wüste, in der gepanzerte Ritter besonders schnell ermüden. Das europäische Mittelalter bietet hier spielerisch deutlich mehr Abwechslung als Japans Feudalzeit. Ein Dutzend Völker prallen aufeinander. Und die kulturellen Unterschiede werden nicht nur auf dem Schlachtfeld deutlich, sondern auch im rundenbasierten Teil.

IM VERGLEICH

Civilization 3	88%
Medieval: Total War	83%
Myth 3 (abgewertet)	81%
Shogun: Total War (abgewertet)	69%

Als Mix zwischen Echtzeit-Taktik und rundenbasierter Strategie kann sich *Medieval* mit Spielen aus beiden Subgenres messen: *Civilization 3* ist mit deutlichem Abstand vielseitiger als der rundenbasierte Teil von *Medieval*. Seine Echtzeit-Schlachten hingegen machen sogar mehr Spaß als in dem reinen Taktik-Spiel *Myth 3*.

ZU KREUZE KRIECHEN

Der Religion räumt *Medieval* einen großen Stellenwert ein: Abendländische Kulturen müssen auf die Wünsche des Papstes Rücksicht nehmen oder die Exkommunizierung riskieren. Letztere führt häufig zu Aufständen in der Bevölkerung, verringerten Steuereinnahmen oder sogar dem Verlust von Ländereien an Rebellen. Diesen Nachteil gegenüber den islamischen oder orthodoxen Völkern gleichen die christlichen Reiche durch Inquisition und Kreuzzüge aus. Loyale Untertanen verteidigen ihr Land selbst dann noch, wenn sie längere Zeit unter einer Besatzungsmacht leben müssen, speziell wenn die Eroberer einem anderen Glauben angehören. Das erschwert den Feldzug durch Europa. Eine Flotte im Atlantik und Mittelmeer erlaubt hingegen den schnellen Transport ganzer Armeen in entlegene Gebiete. Damit verfügt die rundenbasierte Komponente allein über den nötigen Umfang und Komplexität, um als eigenständiges Strategiespiel zu gelten.

ALEXANDER GELTENPOTH

FAZIT

ALEXANDER GELTENPOTH



Wissen Sie, was passiert, wenn Ungeübte einen Spagat machen? Angeber Ahmet Iscitürk meinte, das zu können, und wollt's neulich demonstrieren. Resultat: Hodenprellung. *Medieval* schafft den Spagat schmerzfrei. Und zwar den zwischen actionreichen Taktik-Schlachten und behäbiger, rundenbasierter Strategie. Dank der fein abgestimmten Schwierigkeitsgrade erwartet Gelegenheitsspieler und Profis eine optimale Herausforderung. Die enorme Langzeitmotivation, Wiederspielbarkeit und der Mehrspielermodus übers Internet machen *Medieval* für alle Strategen zu einer lohnenden Investition – trotz des etwas hohen Preises.

MEDIEVAL: TOTAL WAR

MINDESTENS: P 300, 64 MB RAM, 650 MB HD, Win95
SINNVOLL: P 600, 128 MB RAM, 32 MB Grafikk., 1,7 GB HD

GENRE:	Strategie
PREIS:	Ca. € 46,-
ENTWICKLER:	Creative Assembly
VERTRIEB:	Activision
INTERNET:	www.totalwar.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch und Team-Deathmatch, 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	72%
SOUND	75%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER **83%**

SEHR GUT – Echtzeit-Taktik und rundenbasierte Strategie in einem



Die englische Flotte beherrscht selbst das westliche Mittelmeer. So können die Armeen in Spanien Fuß fassen.

Die Aristokratie und ihre kleinen Geheimnisse: Prinz William (15) hat ein Verhältnis mit seiner Tochter! Die Sau!



Die Bundeswehr türmte neulich Säcke an der Elbe. Die ägyptischen Soldaten hier türmen, die Säcke!



- Herrschen im chinesischen Altertum
- Aufbaustrategie im Stil von *Cäsar 3*, *Pharao* und *Zeus*
- Mehrspielermodus
- 40 Missionen, 7 Kampagnen

Entnervt lässt Herrscher Tang die Bartspitzen hängen: Seine Untertanen treiben ihn mal wieder in den Wahnsinn.

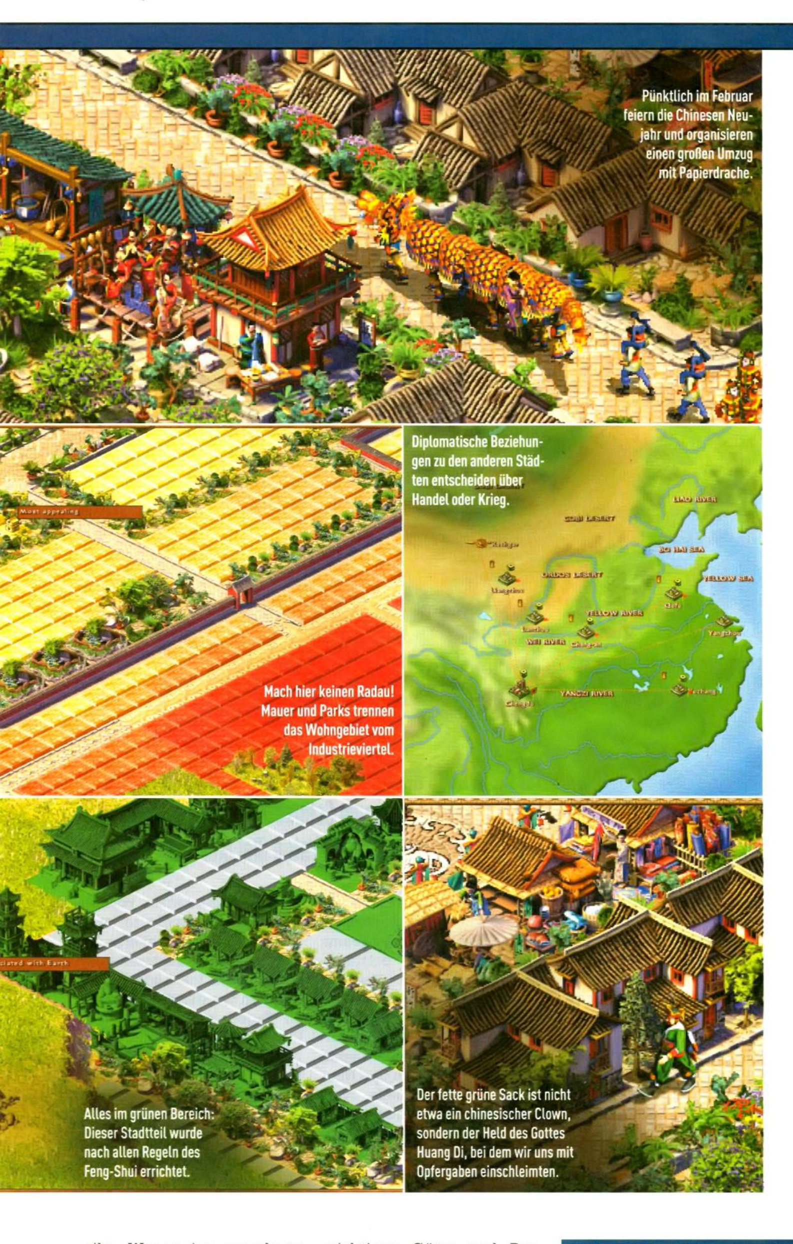
Einmal süßsauer, bitte!

DER ERSTE KAISER bietet bekömmliche Strategiekost. Säuerlich reagiert höchstens, wer eine Innovations-Delikatesse erwartet.

Eigentlich sollte *Der erste Kaiser* wie auch *Cäsar* und *Kleopatra* nach einem berühmten Herrscher benannt sein. Beispielsweise dem Begründer der Shang-Dynastie (16.-11. Jh. v. Chr.). Aber Tang ist ein ziemlich blöder Name für ein Spiel. Schon allein, weil die Hälfte der Klientel in der Schachtel eher Algen vermutet als eine CD. Egal, an der Spielweise ändert der Name ohnehin nichts. Die Unterschiede zwischen *Zeus*, *Poseidon*, *Cäsar*, *Pharao* oder *Kleopatra* und *Der erste Kaiser* fallen denkbar gering aus: Bei allen Titeln planen Sie eine Siedlung, legen Straßen und Wohngebiete an, kümmern sich um die Nahrungsversorgung, errichten Tempel und stellen Güter in durchschnittlich zwei Produktionsstufen her. Durch den gezielten Einsatz von Arbeitern, Rohstoffen, Land und Geld stampfen Sie eine ganze Stadt aus dem Boden. Das komplexe System dahinter fordert Sie enorm. Gilt es doch diesmal, den etwas höheren Anforderungen der chinesischen Bevölkerung gerecht zu werden.

SCHLECHTES FENG-SHUI

Sorgen Sie für Ruhe in der Nähe der Wohnhäuser: Umgeben von angelegten Gärten lebt es sich viel besser. Trotzdem sollten jeden Tag sieben verschiedene Händler, der Priester, Wasserträger, Bauwerksinspekteur, Akupunkteur und natürlich auch ein Steuereintreiber Hausbesuche machen. Ein Marktplatz, Tempel und weitere Einrichtungen müssen dafür in der Nähe platziert sein, denn deren Beschäftigte laufen schließlich keinen Marathon, nur um ein paar Häuser am anderen Ende der Karte zu betreuen. Produktionsbetriebe wie Töpfereien, Farmen und Mühlen – also alles was Lärm und Schmutz verursacht – errichten Sie hingegen besser hinter einer kleinen Stadtmauer, vom Wohnbereich strikt getrennt. So weit kein Problem? Warten Sie's ab! Sämtliche Gebäude sollten Sie bevorzugt an bestimmten Orten errichten, dort wo das Feng-Shui der Umgebung auch dem des Bauwerks entspricht. Feuerwehr und Polizei in der Nähe von Felsen, Wohnhäuser auf grünem Gras und Brunnen natürlich dort, wo es Wasser



Pünktlich im Februar feiern die Chinesen Neujahr und organisieren einen großen Umzug mit Papierdrache.

Diplomatische Beziehungen zu den anderen Städten entscheiden über Handel oder Krieg.

Mach hier keinen Radau! Mauer und Parks trennen das Wohngebiet vom Industrieviertel.

Alles im grünen Bereich: Dieser Stadtteil wurde nach allen Regeln des Feng-Shui errichtet.

Der fette grüne Sack ist nicht etwa ein chinesischer Clown, sondern der Held des Gottes Huang Di, bei dem wir uns mit Opfergaben einschleimten.

gibt. Wer meint, geordnete Planstädte errichten zu können, muss lange nach einem idealen Bauplatz suchen – oder sich eines Besseren belehren lassen.

REICH DER MITTE?

China mag damals als komplett autonomer Staat existiert haben. Auf die einzelnen Städte des Reichs trifft das hingegen nicht zu. Um an alle wichtigen Güter und Ressourcen ranzukommen, müssen Sie zwangsläufig mit anderen Siedlungen Handel treiben. Für gewöhnlich ein gutes Geschäft, aber die gegnerischen Städte machen auch Ärger: Ohne gute diplomatische Beziehungen und eine kleine Armee dürfte es Ihnen schwer fallen, sich auf Dauer gegen Ihre Nachbarn zu behaupten. Dabei haben Sie schon alltäglichen Gefahren zu trotzen: Wilde Tiere greifen Ihre Untertanen an, unzufriedene Götter strafen unerbittlich das Volk, Feuer und Erdbeben verwüsten ganze Landstriche. In vorgefertigten Szenarien und der Kampagne geht es jedenfalls ordentlich zur Sache. Wenn Sie ein eher ruhiges Spiel bevorzugen, dürfen Sie eine freie Mission mit ihren Wunschparametern anfangen. Oder Sie erstellen mit dem Editor Ihr ganz eigenes Szenario. ALEXANDER GELTENPOTH

IM VERGLEICH

Anno 1602 (abgewertet)	79 %
Der erste Kaiser	**76 %**
AvP 2: Primal Hunt (abgewertet)	74 %

Abgesehen von einigen winzigen Verbesserungen entspricht Der erste Kaiser seinem Vorgänger Zeus. Deswegen kann sich der historische Städteplaner von Impressions auch nicht mit dem ähnlich antiquierten Anno 1602 messen, dessen Nachfolger voraussichtlich in den nächsten Wochen endlich frischen Wind ins Genre bläst.

FAZIT

ALEXANDER GELTENPOTH

Es ist leichter, einen Chinesen zu finden, der Joachim Hesse über die Gürtelschnalle reicht, als großartige Neuerungen in *Der erste Kaiser*. Immerhin dürfen Sie sich erstmals im Mehrspielermodus mit Freunden messen oder mit vereinten Kräften gegen den Computer antreten. Die geringfügig verbesserte Grafik orientiert sich wie die Vorgänger am Durchschnitt. Fans der Serie freuen sich auf 40 Missionen und sieben Kampagnen. Alle anderen sollten sich mit den doch sehr ähnlichen Vorgängern begnügen, zumindest bis der Preis des Spiels gesunken ist.

SPIELENAME

MINDESTENS: P 400, 64 MB RAM, 800 MB HD Win95

SINNVOLL: P 600, 128 MB RAM

GENRE:	Aufbaustrategie
PREIS:	Ca. € 55,-
ENTWICKLER:	Impressions
VERTRIEB:	Vivendi Universal
INTERNET:	dererstekaiser.sierra.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne
TERMIN:	20. September

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Mehrspieleroptionen: Deathmatch und Team-Deathmatch

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 7 Spieler
INTERNET: 7 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	55 %
STEUERUNG	79 %
GRAFIK	63 %
SOUND	67 %
MEHRSPIELER	76 %

EINZELSPIELER

76 %

GUT – Innovationslose, aber dafür bewährte Aufbaustrategie.

- 30 NHL-Teams
- 4 All-Star-Teams
- 20 Nationalmannschaften
- 4 Schwierigkeitsgrade
- Neu: Dribbel-Tricks
- Neu: Bullet-Time-Modus
- Neu: Online-Matchmaker

Torhüter Roy rutscht aus und holt den Puck per Beinschoner aus dem Winkel.

PC ACTION GOLD

Rein das Ding!

Ist dieses Teil hart! Selbst „Profis" müssen üben, um bei NHL 2003 richtig zum Schuss zu kommen. Doch auch Neulinge haben bei ihrem ersten Mal viel Spaß.

#13 GERMAN TITOV
GOAL (1)
ASSISTED BY McDONALD, SALEI
14:09

Wer solche Wahrnehmungsstörungen hat, steht entweder unter Drogen oder ist Kameramann im Eishockey-Tor.

Heiratsantrag? Nein, tu's nicht! Denk an Al Bundy! Denk an: „Ein Ring sie zu knechten ..." und so. Doch der junge Mann wollte einfach nicht hören ...

Um was geht's? Sie lenken die Geschicke eines Eishockey-Teams und sollen einen potthässlichen Pott holen. Bei der neunten PC-Auflage der *NHL*-Serie das Spielprinzip näher zu erklären, hieße Gummischeiben nach Kanada tragen. Kommen wir also zu den Neuerungen. Der aktuelle Jahrgang spielt sich anders. Besser. Viel besser. Kollege Computer steht in der Deckung kompakter und blockt Angriffe wie unser Textchef es normalerweise mit schlechten Vergleichen tut. In der Offensive hauen Ihnen die Pixelbrüder dank besserer Chancenverwertung den Kasten voll, wenn Ihre Abwehrspieler die Gegner nicht vor dem Tor wegputzen. Noch dazu ist es nun schwieriger, die Figuren aus den Gleitschuhen zu checken. Und sobald die witzigen englischen Moderatoren davon faseln, dass ein Schlittercrack Sie mal wieder „aus der Ausrüstung getrickst hat", weiß auch der Letzte, wie die viel zitierte „Arschkarte" aussieht. Apropos Arschkarte: Da das Spiel zum Testzeitpunkt noch nicht im Laden war, konnten wir den neuen (nach 60 Tagen kostenpflichtigen) Online-Matchmaker nicht checken. Wir holen's mit Freude nach! Unsere Mehrspielerwertung bezieht sich auf Duelle an einem PC, im Netzwerk und über Internet-IP-Direktverbindung.

FUMMEL-STICK

Zurück zur Abteilung „Ich bin Single". Um im höchsten Schwierigkeitsgrad „Difficult" (mittels vier Untereinstellungen bis „Extra-hart" ver-



NHL-2003-Demo
Spielen Sie das Finale der vergangenen Saison nach: Carolina gegen Detroit.
NHL2003PCDemo.exe



Straßenkehrer arbeiten in Kanada immer unter Aufsicht. Hier kratzt sich der faule Kapo-Sack (Mitte) grade am Gemächt.

Beim neuen Gamebreaker-Modus muss ein Team Beamten-Eishockey spielen: Wer sich zu schnell bewegt, hat verloren.



schärfbar) den Puck in die Maschen zu prügeln, bedarf es einiger Übung. Hilfreich bei den Attacken sind acht Finten, die per zusätzlichem Gamepad-Knopf ausgelöst werden. Entweder zufällig – oder für Profis manuell, indem sie ihren eventuell vorhandenen Analogstick befummeln. Schöööön! Jaaa! Auch neu: Je häufiger Sie Kontrahenten das Motorik-Zentrum im Hirn mit Täuschungsmanövern verknoten, desto schneller füllt sich eine Gamebreaker-Anzeige. Ist sie voll, bricht für die gegnerischen Schulterpolsterträger eine Zeitlupen-Phase an. Nett. Allerdings bringt Ihnen der kurzzeitige Tempovorteil nicht wirklich viel. Wegen des Kamerazooms leidet die Übersicht. Cool, weil realistisch finden wir, dass die Puckannahme kniffliger ist. Die Spieler saugen das Scheibchen bei einer Berührung nicht mehr wie Magneten an. Nö, nö, digitale Eishockeyprofis müssen wie die echten exakt mit der Schlägerkelle ans kleine Schwarze. Tja, und dann wären da noch die Torhüter. Sie werfen sich so intelligent und wunderschön animiert durch die Gegend, dass man mitunter vergisst, sich zu ärgern, wenn der blöde Puck einmal mehr nicht im Kasten einschlägt.

KUFEN-SCHLEIFER

Zugegeben: Sonst gab's nur Kufen-Feinschliff – wie die leicht aufgepeppte Grafik. Wenige Neuerungen sind aber objektiv gesehen kein Grund, *NHL 2003* mit weniger als einer „hervorragenden" Wertung zu belohnen. Denn für sich gesehen ist es brillant. Freaks werden ähnlich frenetisch jubeln wie es die virtuellen Zuschauer im Spiel während der gewohnt grandiosen TV-Zwischensequenzen tun. „Das ist doch nur'n Update"-Nörgler können's unterdessen mit Hallen-Monopoly versuchen.

HARALD FRÄNKEL

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
NHL 2003	91%
NHL 2002 (abgewertet)	89%
FIFA Weltmeisterschaft	87%

Gelegenheitsspieler, die *NHL 2002* besitzen und damit glücklich sind, bleiben das besser auch und sparen sich das Geld für dieses „Update". Fans der Serie und Sesselsport-Freaks allgemein greifen aber zum Jahrgang '03. Selbst wenn die Neuerungen noch dürftiger ausgefallen sind als ohnehin üblich. Denn: Es gibt kein besseres Sportspiel für den PC!

FAZIT

HARALD FRÄNKEL

NHL 2003 macht kreativ – obwohl Sie diesmal weder eigene Leibchen und Teams basteln noch Ihrem selbst erstellten Spieler per Foto ein authentisches Konterfei verpassen dürfen. Ich wusste nur nicht, welch fantastische Flüche mir so einfallen, wenn mich der PC im Modus „Schwierig – Extra-hart" mal wieder in Eis betoniert. Verstehen Sie das nicht miss: Ich find's nämlich spitze! Keine KI-Luschen mehr, sondern Gegner! Ach ja: Dass es die Vorjahres-Sammelkarten nur noch im Internetmodus gibt, juckt ja wohl nur Fußballbildcheneinkleber oder Beim-Oktoberfest-Saft-Besteller.

NHL 2003

MINDESTENS: P 500, 64 MB RAM, 223 MB HD, Win95

SINNVOLL: P 800, 128 MB RAM, 665 MB HD

GENRE:	Sportspiel
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	EA Sports
VERTRIEB:	Electronic Arts
INTERNET:	www.electronicarts.de
SPRACHE:	Deutsch/Englisch
USK-FREIGABE:	Keine Altersbeschränkung
TERMIN:	27. September

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Freundschaftsspiel, Play-offs, Turnier, Liga; 1 Sp. pro CD

PC: 2-6 Spieler
NETZWERK: 2-12 Spieler
INTERNET: 2-12 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	90%
STEUERUNG	87%
GRAFIK	85%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	92%

EINZELSPIELER

91%

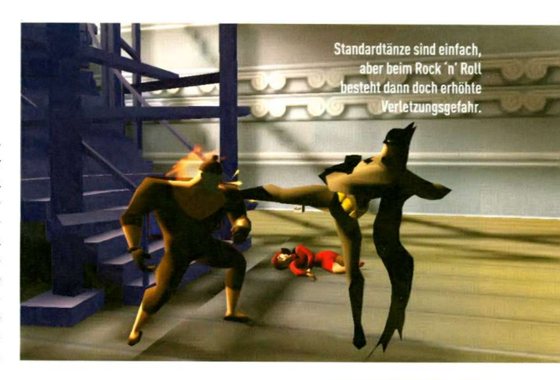
HERAUSRAGEND – Inhaltlich fast nix Neues, aber spielerisch ausgereifter denn je

Tanz mit mir!

Acht neue Dribbeltricks gibt's. Wir zeigen die Variante „Danach nimmt der gedemütigte Torhüter sich das Leben": Puck hinter dem Rücken durch die Beine nach rechts schubsen, mit der Schlägerkelle wieder einfangen, links rüberziehen, einschieben.



Batman: Vengeance


Standardtänze sind einfach, aber beim Rock 'n' Roll besteht dann doch erhöhte Verletzungsgefahr.

Was ist schlimmer als eine lieblose Konsolen-Umsetzung? Zwei lieblose Konsolen-Umsetzungen! Oder noch schlimmer: eine lieblose Konsolen-Umsetzung eines lieblosen Konsolentitels. Zum Beispiel *Batman: Vengeance*. Als Strumpfhosen-Fledermaus rennen und hopsen Sie in der Verfolgersicht durch 19 Levels von Gotham City, lösen Aushilfs-Rätsel und steuern auch mal das Batmobil. Oft verhaut der Held in Prügelspiel-Manier Ganoven. Wesentlich härter als diese Kämpfe sind aber diejenigen mit der Kameraführung. Dazu gesellt sich die eckige, detailarme, an die ProSieben-Zeichentrick-Serie angelehnte Optik. Bei diesem tristen Anblick glaubt man fast, farbenblind zu sein. Nicht zu vergessen die gerenderten Zwischensequenzen, die unschärfer aussehen als Kollege Alex Geltenpoth in Strapsen. Die Steuerung hätten die Entwickler kaum fummeliger gestalten können. Als ob's nicht doof genug wäre, wegen der Perspektivenprobleme oft nicht sehen zu können, wo Ihr Strampelanzugträger hintappt, müssen Sie zeitweise auch noch in die Ich-Perspektive schalten, wenn Sie zum Beispiel Baterangs abfeuern wollen. HARALD FRÄNKEL

FAZIT


HARALD FRÄNKEL

Fledermäuse hängen sich bekanntlich morgens auf. Das hätte ich beim Spielen zeitweise auch gern gemacht – allerdings mit dem Kopf nach oben. Fazit: Nur wer in Batman-Fan-Bettwäsche pennt, drückt vielleicht ein Auge zu und hat seinen Spaß.

BATMAN: VENGEANCE

MINDESTENS: P 450, 128 MB RAM, 8 MB HD, Win95	**GENRE:**	Action-Adventure
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Ubi Soft
	VERTRIEB:	Ubi Soft
SINNVOLL: P 800, 128 MB RAM, 549 MB HD	**INTERNET:**	www.ubisoft.de
	SPRACHE:	Englisch mit Untertiteln
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nein. Nix. No. Nada. Fehlanzeige	**PC:** 1 Spieler	
	NETZWERK: –	
	INTERNET: –	

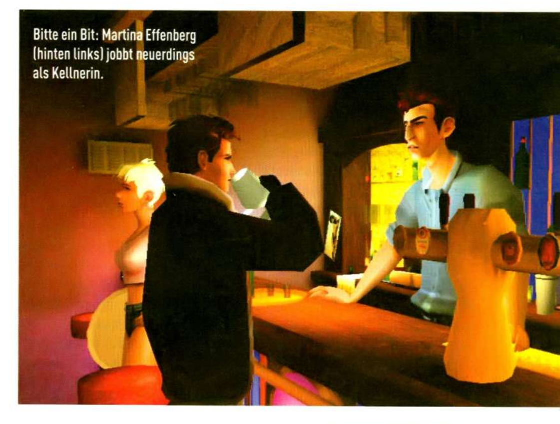
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	53%
STEUERUNG	41%
GRAFIK	44%
SOUND	51%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 47%

MANGELHAFT – Gar nicht so super, dieser Held. Mach die Flatter, Mann!

Largo Winch


Bitte ein Bit: Martina Effenberg (hinten links) jobbt neuerdings als Kellnerin.

Largo Winch kennt jedes Kind. Zumindest bei unseren Nachbarn in Frankreich. Dort ist der smarte Comic-Held aus keiner Buchhandlung geschweige denn dem TV-Programm wegzudenken. Bei uns in Deutschland kennt ihn allerdings keine Sau. Abhilfe schafft da nun die französische Softwareschmiede Ubi Soft, die um den schicken Milliardärssohn Largo ein klassisches Adventure gezimmert hat. Und das kann sich durchaus sehen lassen. Auf der Suche nach den Saboteuren seiner milliardenschweren Firma (Erbstück vom Vater!), in der plötzlich genmanipulierter Weizen und Briefbomben auftauchen, klicken Sie sich durch die hübsche Largo-Winch-Welt. Um voranzukommen, müssen Sie an den 15 kunterbunten Spielorten Gegenstände sammeln und klug miteinander kombinieren, diverse Rätsel lösen, in Gesprächen mit Nicht-Spieler-Charakteren wichtige Infos ergattern, mit heißen Frauen flirten und wenn es sein muss, Bösewichten auch mal so richtig eins auf die Mütze geben. Klingt unterhaltsam, ist es auch. Allerdings dürften sich Adventure-Experten ein wenig an der zu geringen Rätseldichte stören, die das spaßige Abenteuer mit dem sympathischen Comic-Helden in der Hauptrolle somit aber auch für Otto Normalspieler interessant macht. CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT


CHRISTIAN SAUERTEIG

Herrlich, endlich mal wieder ein brauchbares Adventure mit einer gelungenen Story. Auch wenn die Rätsel nicht gerade die kniffligsten sind und die zahllosen Zwischensequenzen manchmal etwas nerven – wer auf Adventures steht, sollte zugreifen!

LARGO WINCH

MINDESTENS: P 333, 64 MB RAM, 340 MB HD, Win95	**GENRE:**	Adventure
	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Ubi Soft
	VERTRIEB:	Ubi Soft
SINNVOLL: P 750, 128 MB RAM	**INTERNET:**	www.ubisoft.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nicht vorhanden	**PC:** 1 Spieler	
	NETZWERK: –	
	INTERNET: –	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	73%
STEUERUNG	68%
GRAFIK	78%
SOUND	71%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 75%

GUT – Viel appetitlicher als Froschschenkel – PC-Abenteurern wird's munden.

DAS GROSSE

MAFIA-GEWINNSPIEL



1. PREIS: EINE REISE NACH CHICAGO



Take2 und 13TH Street - The Action & Suspense Channel auf Premiere und Primacom - lädt sie zu dem Schauplatz der größten Bandenkriege ein. Eine Reise nach Chicago für 2 Personen, inklusive Flug, Hotel für eine Woche, Taschengeld und einer Mafia-Dinnershow in Tommygun's Garage. Erleben Sie den Schauplatz der größten Mafia-Bandenkriege, wandeln Sie auf den Spuren von Al Capone und genießen Sie die aufregende Atmosphäre in einer der größten Metropolen der USA.



2. bis 10. Preis:

Je ein Jahresabo der Zeitschrift PC Action

Damit Sie immer auf dem Laufenden sind, ein Jahr lang alle Infos aus der Welt der PC-Spiele. Jeden Monat mit DVD oder mit CD-ROM im handlichen Pocket-Format.

11. Bis 20. Preis:

Je ein Take 2-Spiel nach Wahl.

Ob Hidden & Dangerous 2, Vietcong oder Stronghold Crusader - die Highlights von Take 2 gehören mit zum besten, was man auf einem PC zocken kann.

Sie haben freie Auswahl!

21. bis 30. Preis:

Je ein Mafia-Oldtimer-Modell

Diesen Wagen hätte auch Don Salieri gern...

So nehmen Sie teil:

Beantworten Sie einfach diese Frage:

Wie heist der Familien-Clan im PC-Spiel Mafia?

a) Corleone **b) Salieri** **c) Salami**

Senden Sie die richtige Antwort bis spätestens **31.10.2002 per E-Mail an mafia@take2.de** oder auf einer ausreichend frankierten Postkarte an:

Take 2 Interactive
Mafia-Gewinnspiel
Agnesstraße 14
D-80798 München

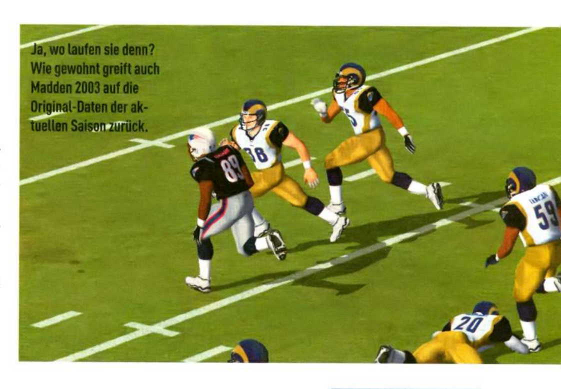
Vergessen Sie nicht, uns außer der richtigen Antwort auch Ihren Namen und Ihre komplette Anschrift mitzuteilen.

Teilnahmebedingungen: Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von 13th Street, Computec Media und Take 2 Interactive, sowie deren Angehörige dürfen leider nicht mitmachen. Allle Teilnehmer sind damit einverstanden, dass Ihre Daten unter Einhaltung aller Datenschutzbestimmungen für Marketingzwecke gespeichert und verwendet werden. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.



Madden 2003

Die Begeisterung der Amis für die Jagd aufs Leder-Ei können wir in unseren Gefilden zwar nicht so ganz teilen, nichtsdestotrotz versorgt EA Sports die kleine, aber feine Football-Fangemeinde auch hierzulande Jahr für Jahr mit dem neuesten Ableger seiner stets vorzüglichen *Madden*-Serie – inklusive aller aktuellen Saison-Daten. Auffälligste Neuerungen im Vergleich zum Vorjahr sind die komfortablere Einbindung der Online-Spielmodi direkt ins Hauptmenü sowie sehr spaßige Trainingsspielereien, die Neulingen den Einstieg in die komplizierte Football-Welt zumindest ein klein wenig erleichtern sollen. Im Einzelspielermodus steht neben diversen Liga- und Pokalwettbewerben sowie Freundschaftsspielen ein noch umfangreicherer Franchise-Modus zur Wahl, bei dem Sie ein Team über mehrere Spielzeiten als Trainer und Spieler begleiten. Zudem dürfen sich alle Football-Freaks über einen etwas knackigeren Schwierigkeitsgrad im Profi-Modus sowie eine überarbeitete Optik freuen. Eine komplett deutsche Version von *Madden 2003* wird es übrigens nicht geben. CHRISTIAN SAUERTEIG


Ja, wo laufen sie denn? Wie gewohnt greift auch Madden 2003 auf die Original-Daten der aktuellen Saison zurück.

FAZIT


CHRISTIAN SAUERTEIG

Wer mit Football nichts am Hut hat oder die Regeln sowieso nicht kapiert, möge bitte die Finger von diesem Spiel lassen – alle anderen sollten unbedingt zuschlagen, eine bessere Football-Simulation gibt es nicht!

MADDEN 2003

MINDESTENS: P 600, 128 MB RAM, 175 MB HD, Win95
SINNVOLL: P 1.200, 256 MB RAM, 700 MB HD

GENRE:	Sport
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	EA Sports
VERTRIEB:	Electronic Arts
INTERNET:	www.electronic-arts.de
SPRACHE:	Englisch
USK-FREIGABE:	Ohne
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Dicke Eier für bis zu vier Spieler – flotte WWW-Anbindung empfohlen!
PC: 1-4 Spieler
NETZWERK: 2-4 Spieler
INTERNET: 2-4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	83%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	83%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER 86%

SEHR GUT – Immer noch komplizierter als alles andere – aber trotzdem richtig gut!

Necromania – Trap of Darkness

Erinnern Sie sich an den Konsolen-Klassiker *Bomberman*? Oder vielleicht an die C64-Labyrinth-Hatz *Gauntlet*? Ja? Gut. Dann stellen Sie sich nun eine wilde Mischung der beiden Spieledinosaurier vor und runden das Ganze mit einer Prise morbidem Humor ab – voilà, *Necromania* ist serviert. Das Prinzip des Action-Strategie-Rollenspiel-Mixes ist relativ schnell verstanden: Mit einem von sieben Protagonisten (Skelett, Golem, Magier etc.) tappen Sie durch vier Welten und müssen Schlüsselteile finden. Da jedoch Ihre fiesen Kontrahenten dasselbe Ziel verfolgen, gestaltet sich der Plan recht hektisch. Mithilfe von Fallen, Schwertern und Zauberkunst schicken Sie Ihre Gegner ins Nirwana und sammeln deren Hab und Gut ein. Diverse Extras wie spezielle Schuhe, schützende Schilder und Manatränke erleichtern das Vorhaben. Befinden sich alle Schlüsselsegmente in Ihrem Besitz, haben Sie das Spiel für sich entschieden. Der Mehrspielermodus bietet Raum für bis zu sieben Zocker. TANJA BUNKE



Necromania hätte bei den morbiden Anspielungen eher den Titel Necrophilia verdient.

FAZIT


TANJA BUNKE

Ich mag *Bomberman*. Und ich mag auch *Gauntlet*. Im Falle von *Necromania* gehen bei mir allerdings die Mundwinkel nach unten. Zwar ist die Spielidee ganz ansehnlich und die Kommentare à la „Blow Job by Skeletonwomen hurts" sorgen für den einen oder anderen Lacher. Trotzdem kann mich die Untotenhatz nicht überzeugen. Der Schwierigkeitsgrad ist definitiv zu hoch und die Grafik lässt ebenfalls zu wünschen übrig. Ein Lob jedoch für das überraschende Intro und die kecken Sprüche, die Sie zu hören kriegen, wenn Sie die F8-Taste drücken.

NECROMANIA

MINDESTENS: P 350, 128 MB RAM, 400 MB HD, Win95
SINNVOLL: P 700, 192 MB RAM

GENRE:	Action-Strategie
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Darksoft
VERTRIEB:	BlackStar
INTERNET:	www.black-star.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bis zu sieben Zocker dürfen sich hier bekriegen.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 7 Spieler
INTERNET: 7 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	62%
STEUERUNG	55%
GRAFIK	53%
SOUND	44%
MEHRSPIELER	61%

EINZELSPIELER


56%

AUSREICHEND – Nette Idee, aber auf Dauer recht eintönig

INTERNET-ANSCHLUSS ERFORDERLICH! Kreditkarte benötigt! (In Deutschland genügt Bankverbindung)

YOU'LL NEVER DIE ALONE!

Tel.: 0700-CDVGAMES
2 3 8 4 2 6 3 7

neocron

A VIRTUAL WORLD BY REAKKTOR.COM

- Episches Echtzeit-Rollenspiel (MMORPG) im SciFi/ Cyberpunk- Style
- „Massive Multiplayer", Tausende User spielen gleichzeitig online
- State of the Art 3D-Engine
- Über 250 unterschiedliche Maps
- Unzählige Gestaltungsmöglichkeiten des Spieler-Avatars
- Über 1.000 manipulierbare Gegenstände
- NavRay-System weist den direkten Weg zu wichtigen Plätzen
- Ideal für das Spielen in Teams, Clans oder als Einzelspieler



RELEASE: 2. Halbjahr 2002

www.cdv-neocron.de



KATAPULTIEREN SIE SICH IN EINE NEUE, INTERAKTIVE SPIEL-DIMENSION.

Landen Sie im 28. Jahrhundert in Neocron. Im Reich der Gesetzlosen kämpfen Sie gleichzeitig mit Tausenden von Online-Mitspielern gegen Monster und Mutanten - vor allem aber um Macht und viel Geld.

Überleben können Sie nur, wenn Sie Ihre Schlagkraft potenzieren: mit einem fast unbegrenzten Waffenarsenal und durch Kommunikation mit Ihren Mitspielern. Spionieren, paktieren, intrigieren. Machen Sie sich auf Überraschungen gefasst.

Leben Sie Ihr wahres Leben in einer sich dynamisch verändernden Welt - in NEOCRON!











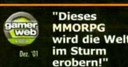
CDV Software Entertainment AG ist am Neuen Markt notiert, WKN 548 812



REAKKTOR.COM
BUILDING BETTER WORLDS.
A DIVISION OF SCHNEIZER SYSTEM LTD.











Fies: Mit geballter Artillerie jagen wir diesen feindlichen Stützpunkt in die Luft.

Krieg dich wieder ein!

Auch 60 Jahre nach Ende des Zweiten Weltkriegs rumst es noch zwischen Stalingrad und den Ardennen. Bei FRONTLINE ATTACK lassen Sie's ordentlich krachen.

Hoppla! Das schaut ja haargenau so aus wie *Earth 2150* oder *World War 3*. Kein Wunder, schließlich stammt auch *Frontline Attack* vom polnischen Entwicklerteam Reality Pump. Dessen neuester Echtzeitstrategie-Streich entführt Sie diesmal nicht in ein fiktives Zukunftsszenario, sondern direkt in die heiße Phase des Zweiten Weltkriegs zwischen 1941 und 1944. Als Kommandeur der Russen, Alliierten oder Deutschen müssen Sie sich durch 24 spannende Missionen schlagen. Mal gilt es, einen Stützpunkt zu verteidigen, ein anderes Mal müssen Sie ein ganzes Dorf dem Erdboden gleichmachen oder in geheimer Mission strategische Ziele wie Brücken oder Bunkeranlagen sprengen.

ATTACKE!

Dafür steht Ihnen eine umfangreiche Auswahl an Original-Kriegsgerät der damaligen Zeit zur Verfügung. Für ein erfolgreiches Abschneiden ist eine präzise Einsatzplanung unabdingbar, wohingegen Spieler im Mehrspieler- und Skirmish-Modus deutlich mehr Action erwartet. Letzterer bietet obendrein 15 Extramissionen; mit dem Map-Editor können zusätzliche Karten erstellt werden. Grafisch kommt *Frontline Attack* nicht ganz so spritzig daher. Die *Earth 3*-Engine muss zwar selbst vor Auflösungen von bis zu 2.084x1.800 Bildpunkten sowie Tag- und Nachtzyklen mit wechselnden Wettereffekten nicht kapitulieren, im Vergleich zu anderen Echtzeitstrategiespielen wirkt das Ganze aber dennoch altbacken. Der Detailgrad der Einheiten und Landschaften ist bei näherer Betrachtung verschwindend gering, trotzdem kommt es selbst bei High-End-Rechnern zu nervigen Rucklern bei Explosionen. CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG

Lassen Sie sich von der angestaubten Optik nicht täuschen, die Missionen dahinter sind nämlich allererste Sahne und dank drei herausfordernder Schwierigkeitsgrade für Einsteiger und Profis gleichermaßen von Interesse. Blöd nur, dass die Übersicht in heftigerem Schlachtgetümmel oftmals schneller dahin ist als Ihre Infanteristen beim STUKA-Angriff und dass gelegentliche Ruckler den Spielspaß trüben.

FRONTLINE ATTACK

MINDESTENS:	GENRE:	Strategie
P 350, 64 MB RAM, 635 MB HD, Win98	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Reality Pump
	VERTRIEB:	Eidos
SINNVOLL:	INTERNET:	www.eidos.de
P 1.200, 256 MB RAM, 1.300 MB HD	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Acht Spieler via Internet oder Netzwerk – spaßig!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-8 Spieler
INTERNET: 2-8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	76%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	71%
SOUND	67%
MEHRSPIELER	79%

EINZELSPIELER 77%

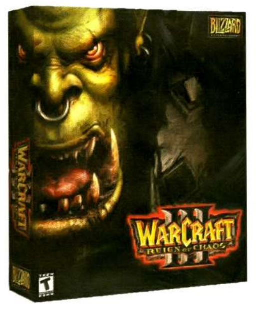
GUT – Prima Echtzeitstrategie-Hausmannskost von den Earth-Machern


Abwechslungsreiche Missionen: Nicht nur in der Botanik, sondern auch in Städten kommt es zu kriegerischen Auseinandersetzungen.


Verstärkung benötigt? Ein Klick auf das Flugzeug unten rechts fordert Luftunterstützung an.

CRAFT-PAKET

Wer jetzt für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön das Echtzeitstrategiespiel Warcraft 3.



Der schon Jahre währende Kampf der Menschheit gegen die Orks geht in die dritte Runde und das neueste Werk aus dem Hause Blizzard hat es wieder gewaltig in sich. Die Spieldesign-Magier haben mit den Nachtelfen und den Untoten ihrem Fantasy-Strategical nicht nur neue Völker hinzugefügt, sondern das Echtzeitstrategie-Genre auch um neue Elemente bereichert. Fast wie in einem Rollenspiel führen Sie neben Ihren Armeen jetzt auch Helden durch das Abenteuer, verteilen Erfahrungspunkte und finden magische Gegenstände.

Hardware-Voraussetzungen:
Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM, 700 MB Festplattenspeicher, 8 MB-3D-Grafikkarte mit DirectX 8.1, 4x CD-ROM-Laufwerk

PC Action im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher.

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag.

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

www.pcaction.de



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcaction.de

☒ **JA, ich möchte das 2-Jahres-PC-Action-Abo mit DVD.**
(€ 110,40/24 Mon. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Mon.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwei Jahre und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Warcraft 3 (Art.-Nr. 002072)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Action selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Action!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

PA 24 01

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

BUDGET

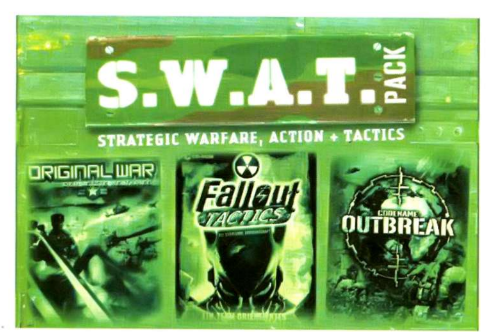


Schon 1972 spielte im Heimatfilm „Grün ist die Heide" ein hässliches Alien (Bildhintergrund) mit: Roy Black †.

Grüner Star

Der Wald-und-Wiesen-Shooter CODENAME OUTBREAK ist das Highlight im SWAT-PACK. Für 25 Euro gibt's zudem zwei Strategiespielchen obendrauf.

Wo *SWAT* draufsteht, ist nicht zwingend *SWAT* drin. Obwohl Virgins neue Spielesammlung die Bezeichnung *SWAT-Pack* trägt, suchen Sie vergeblich nach einem Titel der bekannten Sierra-Reihe. Warum? Die Jungs und Mädels von Virgin haben den vier Buchstaben der amerikanischen Polizeispezialeinheit einfach eine neue Bedeutung gegeben. Aus „Special Weapons and Tactics Team" wurde „Strategic Warfare, Action + Tactics". Wie lange die Marketingleute für diesen strategisch geschickten Werbeschachzug gebraucht haben, wissen wir nicht. Wohl aber, dass die drei Spiele der schimmelgrünen Squarebox Spielspaß satt bieten. Während Sie im Echtzeitstrategiespiel *Original War* eine Zeitreise zu den Wurzeln der Menschheit unternehmen und dort urplötzlich auf fiese Pixelrussen treffen, prügeln Sie sich in *Fallout Tactics* in bester *Commandos*-Manier mit Mutanten und Banditen nach einem Atomkrieg. Bester Titel des Packs ist der russische Ego-Shooter *Codename Outbreak*. Seine Story ist zwar alles andere als neu und erinnert schwer an den Hollywoodstreifen *Alien*, Grafik und Gameplay gefallen dafür umso mehr. Vor allem wer auf Taktik-Shooter vom Schlage eines *Ghost Recon* steht, hat an *Codename Outbreak* seine helle Freude. Mit einem achtköpfigen Team schleichen Sie von Busch zu Busch und löschen einen fiesen Außerirdischen nach dem anderen aus. Nicht entgehen lassen sollten Sie sich den gelungenen Mehrspielerpart. Entweder Sie zocken die 16 Einzelspielermissionen im so genannten Coop-Modus zu zweit. Oder Sie messen sich mit 16 Gleichgesinnten bei Deathmatch, Capture the Flag und einer *Counter-Strike*-Variante. BENJAMIN BEZOLD



FAZIT

BENJAMIN BEZOLD

„Igitt, dessen Spiele setzen ja schon Grünspan an." Diesen oder ähnliche Sätze müssen Sie sich wohl gefallen lassen, wenn Sie das *SWAT-Pack* daheim aufstellen. Wir raten, die potthässliche Verpackung möglichst schnell zu entsorgen, damit Ihnen niemand Geschmacksverirrung oder Pilzbefall nachsagt. Die enthaltenen Titel, besonders *Codename Outbreak*, können sich dagegen durchaus sehen lassen.

SWAT-PACK

MINDESTENS: P 350, 64 MB RAM, 600 MB HD Win95

SINNVOLL: P 500, 128 MB RAM

GENRE:	Compilation
PREIS:	Ca. € 25,-
ENTWICKLER:	Diverse
VERTRIEB:	Virgin Interactive
INTERNET:	www.vid.de
SPRACHE:	Deutsch/Englisch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: U.a.: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8-18 Spieler
INTERNET: 4-16 Spieler

DAS URTEIL

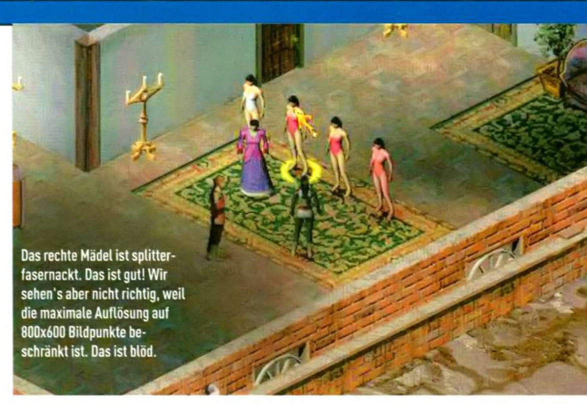
PREIS/LEISTUNG	78%
STEUERUNG	–%
GRAFIK	–%
SOUND	–%
MEHRSPIELER	80%

EINZELSPIELER **77 %**

GUT – Günstige Spielesammlung mit einem gelungenen Ego-Shooter als Zugpferd.

Arcanum

Vorbei sind die Zeiten, als Sie bei Rollenspielen immer nur Schwerter oder Zauberstäbe schwingen durften. In *Arcanum* ziehen Sie mit rauchenden Colts in die virtuelle Schlacht und machen Ihren Widersachern mächtig Dampf unterm Hintern. Ähnlich wie bei der *Wizardry*-Reihe erwartet Sie eine Mixtur aus altbewährten Rollenspielelementen und fortschrittlichen Technologie-Einlagen. So sind Reisende etwa nicht mehr auf die Portale der Hexer und Magier angewiesen, sondern besteigen einfach einen Zeppelin und jetten zum gewünschten Ort. Und genau das wird Ihnen in *Arcanum* zum Verhängnis. Ihr Luftschiff quittiert nämlich den Dienst und schmiert über unbekanntem Territorium ab. Bis auf Sie und einen einzigen Passagier hat niemand den Absturz überlebt. Auf Ihrem abenteuerlichen Heimweg stoßen Sie auf scheußliche Untote, gefräßige Tiere und allerlei finstere Gestalten. Vor allem Hardcore-Gamer haben am schweren *Arcanum* viel Freude. Der enormen Handlungsfreiheit, der Vielseitigkeit in puncto Klassensystem und nicht zuletzt der Neuzeitatmosphäre sei Dank. BENJAMIN BEZOLD


Das rechte Mädel ist splitterfasernackt. Das ist gut! Wir sehen's aber nicht richtig, weil die maximale Auflösung auf 800x600 Bildpunkte beschränkt ist. Das ist blöd.

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD



Für *Arcanum* sehe ich sogar über die pixelige Grafik hinweg, auch wenn sich beim längeren Betrachten Kopfschmerzen einstellen. Denn der Mix aus Rollenspiel und Neuzeittechnik verspricht jede Menge Abwechslung im Genre-Einerlei.

ARCANUM

MINDESTENS: P 200, 32 MB RAM, 500 MB HD Win95

SINNVOLL: P 500, 64 MB RAM

GENRE:	Rollenspiel
PREIS:	Ca. € 13,-
ENTWICKLER:	Troika Games
VERTRIEB:	Vivendi
INTERNET:	www.sierra-arcanum.de
SPRACHE:	Englisch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	20. September

MEHRSPIELER-OPTIONEN: 3 Modi: Frei für alle, kooperativ, Rollenspiel; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: ∞ Spieler
INTERNET: ∞ Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	76%
GRAFIK	67%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	80%

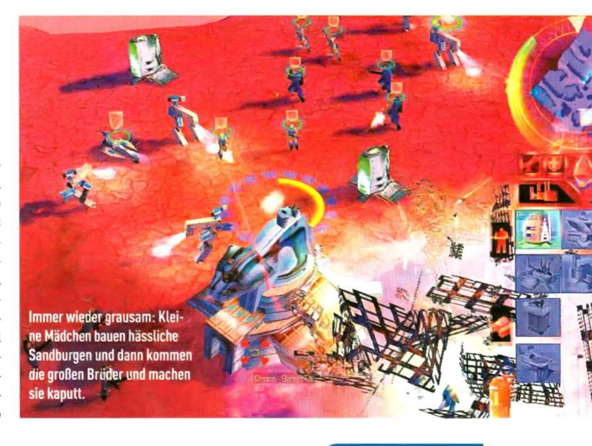
EINZELSPIELER 80%

GUT – Interessanter Rollenspiel-Neuzeit-Mix mit rauchenden Colts und Zeppelinen



Emperor: Die Schlacht um Dune

Die Bewohner von Dune müssen ziemlich bescheuert sein. Erst lassen Sie sich auf dem größten Sandkasten der Galaxis nieder und dann hauen sie sich auch noch wegen einer doofen Droge die Köpfe ein. Wenn man auf Dune wenigstens in Ruhe Sandburgen bauen könnte, aber nein, in der öden Landschaft treiben riesige Würmer ihr Unwesen, die alles und jeden verspeisen. Was also tun? Genau, dem Militär beitreten und den verfeindeten Stämmen mitsamt den gefräßigen Wüstenbewohnern eins über den Pelz braten. *Emperor: Die Schlacht um Dune* spielt sich haargenau wie ein Titel aus der *Command&Conquer*-Reihe. Sie errichten zunächst eine Basis mit starken Verteidigungsanlagen, produzieren eine riesige Streitmacht und überrennen anschließend den Gegner. Grafisch jedoch geht Westwood völlig neue Wege und setzt erstmals auf eine 3D-Grafik-Engine, die sich mehr als sehen lassen kann. Die Kamera dürfen Sie drehen und zoomen, wie es Ihnen gefällt. Ebenfalls allererste Sahne: die kinoreif erzählte Story. Satte 120 Minuten aufwendig produzierte Videosequenzen bauen eine hervorragende Atmosphäre auf und trösten über die teils recht eintönigen Szenarien sowie kleinere Steuerungsmängel hinweg. BENJAMIN BEZOLD


Immer wieder grausam: Kleine Mädchen bauen hässliche Sandburgen und dann kommen die großen Brüder und machen sie kaputt.

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD

Manchmal sind es die einfachen Dinge, die richtig Spaß machen. *Emperor* ist so ein Kandidat. Es ist unkompliziert, einsteigerfreundlich und schick. Innovationen suchen Sie hingegen vergebens. Da müssen Sie schon auf *C&C: Generals* warten.

EMPEROR

MINDESTENS: P 350, 64 MB RAM, 650 MB HD Win95

SINNVOLL: P 600, 128 MB RAM

GENRE:	Echtzeitstrategie
PREIS:	Ca. € 15,-
ENTWICKLER:	Westwood
VERTRIEB:	EA
INTERNET:	http://westwood.ea.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	20. September

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team-Deathmatch; 3 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	81%
STEUERUNG	68%
GRAFIK	81%
SOUND	80%
MEHRSPIELER	83%

EINZELSPIELER 81%

SEHR GUT – Unkomplizierte Westwood-Echtzeitstrategie im schicken 3D-Gewand

Aquanox



Wer da nicht zulangt, hat entweder Angst vorm weißen Hai oder mag keine Actionspiele. Denn Massives Unterwasserkracher *Aquanox* kostet ab sofort statt 20 nur noch 15 Euro. Das gibt's nicht? Und ob! Der neuen Budget-Reihe Oranzz-Soft von JoWood sei Dank. In Person des Seebären Emerald „Dead-Eye" Flint tauchen Sie mit Ihrem bis an die Zähne bewaffneten U-Boot ab und jagen – wie könnte es anders sein – Piraten und Bösewichter quer durch den Ozean. Das macht Spaß und sieht auch noch verdammt gut aus. Eine mächtige Explosion folgt in *Aquanox* der nächsten. Zeit zum Verschnaufen bleibt höchstens während der Zwischensequenzen. Überhaupt hat *Aquanox* mit einer klassischen Unterseeboot-Simulation so gut wie gar nichts gemein. So brauchen Sie etwa keine 1.524 Tastaturkommandos auswendig zu lernen. Was zählt, sind schnelle Reflexe und ein gut trainierter Abzugsfinger. Einzig und allein die eintönigen Missionen und die immer gleich aussehenden Spielumgebungen geben Anlass zur Kritik. *Aquanox* ist übrigens nicht der einzige Oranzz-Soft-Titel, der diesen Monat ablegt. Er wird begleitet von *Zax – The Alien Hunter*, *Car Tycoon*, *Star Trek: Deep Space Nine – Dominion Wars*, *Etherlords*, *Rim*, *Rally Trophy*, *S.W.I.N.E.* und *World War 3 Black Gold*. Da lacht der Geldbeutel.

BENJAMIN BEZOLD



Man kann zwar auf Gemälden von Pablo Picasso nie erkennen, was da drauf sein soll. Es sieht aber schweinegeil aus.

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD

Aquanox fehlt in Ihrer Sammlung? Dann aber nichts wie ab zum nächsten Spielehändler. Denn günstiger kommen Sie momentan an einen ähnlich guten Actiontitel kaum heran. Allein die umwerfende Grafik ist die 15 Mäuse locker wert.

AQUANOX

MINDESTENS: P 500, 128 MB RAM, 780 MB HD, Win95
SINNVOLL: P 1.000, 128 MB RAM, Geforce3

GENRE: Action
PREIS: Ca. € 15,-
ENTWICKLER: Massive
VERTRIEB: JoWood
INTERNET: www.jowood.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	87%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	83%

EINZELSPIELER

84%

SEHR GUT – Ideal zum Einstimmen auf Aquanox Revelation

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK


















Aquanox · Arcanum · Baldur's Gate + Add-on LDS · Bleifuß Offroad + European Soccer · Descent 3 + Freespace 2 · Diablo 2 · Emperor: Die Schlacht um Dune · Etherlords · Rally Trophy · Sacrifice + Messiah · Sim City 3000 Deutschland · S.W.A.T. PACK · S.W.I.N.E. · World War 3 Black Gold · Zeus – Herrscher des Olymp

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Aquanox	Action	JoWood	84% (Preistipp)	15,-
Arcanum	Rollenspiel	Vivendi	80%	13,-
Baldur's Gate + Add-on LDS	Rollenspiel	Virgin	78%	17,-
Bleifuß Offroad + European Soccer League	Rennspiel/Sport	Virgin	65%	17,-
Car Tycoon	WiSim	JoWood	46%	15,-
Descent 3 + Freespace 2	Action	Virgin	74%	15,-
Diablo 2	Action	Vivendi	85%	13,-
Emperor: D. S. um Dune	Strategie	EA	81% (Preistipp)	15,-
Etherlords	Strategie	JoWood	82% (Preistipp)	20,-
Evil Dead: Hail to the King	Action	ak tronic	64%	10,-
Hollow Earth	Adventure	Novitas	57%	7,-
Icewind Dale + Art of Magic	Rollenspiel	Virgin	72%	18,-
Medicopter 117 Vol. 2	Simulation	ak tronic	58%	10,-
MTV Sports: Skateboarding	Sport	Novitas	64%	7,-

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Rally Trophy	Rennspiel	JoWood	79%	20,-
Rim	Strategie	JoWood	72%	10,-
Sacrifice + Messiah	Strategie/Action	Virgin	76%	18,-
Sim City 3000 Deutschland	WiSim	EA	76%	15,-
Star Trek: DS9 – Dominion W.	Strategie	JoWood	60%	15,-
Star Wars Battlegrounds Gold Pack	Strategie	EA	66%	42,-
S.W.A.T. PACK	Compilation	Virgin	77%	25,-
Codename Outbreak	Action		79%	
Fallout Tactics	Strategie		69%	
Original War	Strategie		73%	
S.W.I.N.E.	Strategie	JoWood	83% (Preistipp)	15,-
World War 3 Black Gold	Strategie	JoWood	77%	10,-
Zax – The Alien Hunter	Action	JoWood	66%	10,-
Zeus – Herrscher des Olymp	Strategie	Vivendi	74%	13,-

SPIELER FORUM

Zeig mir deinen Pflock!



Bei diesem HALF-LIFE-Mod dürfen Sie nicht nur Vampire pfählen, sondern auch an Frauen nuckeln.



Die Brüste der Vampir-Tussi wurden ansprechend in Szene gesetzt.

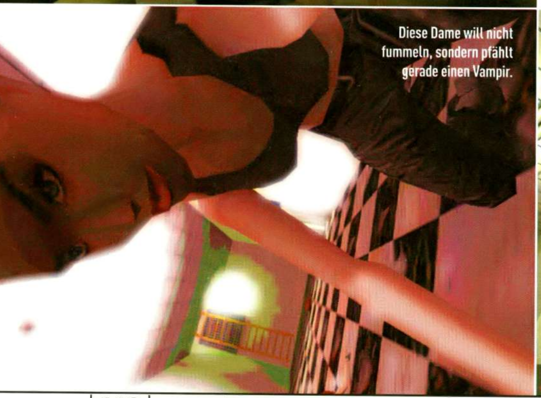
Half-Life | Mit Vampire Slayer dürfen wir Ihnen einen ganz besonderen *HL*-Mod präsentieren. Hier haben wir es ausnahmsweise mal nicht mit Spezial-Einheiten und Terroristen zu tun. Bei VS kämpfen Blutsauger gegen Vampir-Jäger und dabei geht es ziemlich heftig zur Sache. Cool ist, dass beide Parteien verschiedene Fähigkeiten besitzen. Vampire tragen keine Waffen und meucheln mit ihren bloßen Händen. Dafür sind sie stärker, können weiter springen und frischen ihre Energie wieder auf, indem sie gefallene Gegner aussaugen. Die Gegenseite hat ein ganzes Arsenal von Wummen, Armbrüsten und Holzpflöcken zur Verfügung. Dafür muss sie dann aber auch mit den Nachteilen des sterblichen Daseins leben. Das Ganze ist sehr gut durchdacht und wurde auch sehr ordentlich umgesetzt. Wer gleich loslegen möchte, sollte sich diese URL merken: www.planethalflife.com/vampire/servers/servers. htm. Hier finden Sie eine feine Auswahl an Server-IPs, auf denen immer genügend Mitspieler herumspringen sollten. Da man auch Bots aktivieren kann, ist der Mod auch für Einzelspieler interessant.

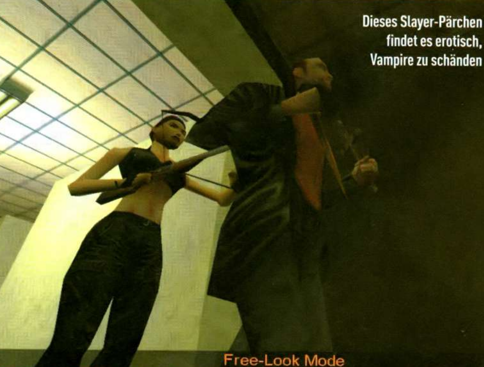
Info: www.planethalflife.com/vampire

AUF DVD

Mod: Vampire Slayer
Autor: Marc Gornall
Filenamen: vs41.exe
Voraussetzungen: Mindestens Half-Life v1.1.0.9.
Pro + Contra:
+ Erfrischend neues Konzept
+ Auch für Solospieler spaßig.
+ Gute Maps
− Wir wollen mehr Spielermodelle!

Fazit: „Blutsauger gegen Vampirjäger – abgefahren und sehr unterhaltsam!"


Diese Dame will nicht fummeln, sondern pfählt gerade einen Vampir.



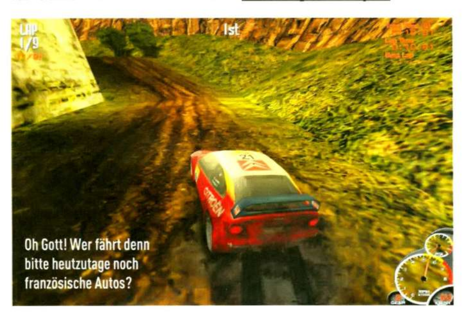
Dieses Slayer-Pärchen findet es erotisch, Vampire zu schänden


HL Rally sieht doch schon mal ganz ordentlich aus, oder?

Fahr lässig!

Wer hätte das gedacht? Mit der HALF-LIFE-Engine lassen sich auch Rennspiele basteln

Half-Life | Wer auf Rallye-Spiele steht, sollte sich diesen Mod vormerken. Sie nehmen in schnittigen Sportflitzern Platz und brausen in spannenden Mehrspieler-Duellen über die virtuellen Pisten. Neben den rennspieltypischen Modi gibt es aber auch Disziplinen für echte Männer! So lassen sich mit Raketenwerfern und anderen Waffen ausgestattete Karren auf die Piste schicken, um richtig die Sau rauszulassen. HL Rally soll schon in Kürze erscheinen. Da wir unsere Leser lieben, werden wir das Ganze dann natürlich auf unsere DVD packen.
Info: http://hlrally.de


Oh Gott! Wer fährt denn bitte heutzutage noch französische Autos?

WAS WILLST DU?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Also: sachdienliche Hinweise an spielerforumsgott@pcaction.de.

Androiden durchsieben!

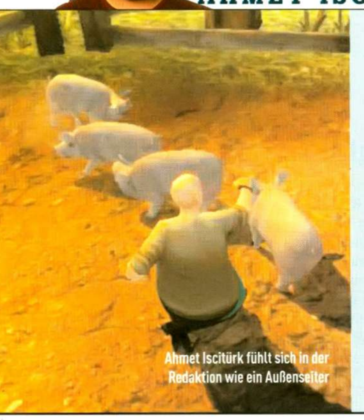
PROJECT TIMELESS bietet spaßiges Androiden-Metzeln in schmuckem Sci-Fi-Ambiente.

Half-Life | Ein weiterer HL-Mod befindet sich in der Entwicklung. Da soll noch einer sagen, dass niemand mehr Bock auf die gute alte Grafik-Engine hat. Darum geht's: In rund 50 Jahren erklären sich Menschen und Androiden den Krieg und in Project Timeless sind Sie als Spieler mittendrin. Laut Entwickler soll es ein ausgefeiltes Kampagnensystem und steuerbare Fahrzeuge geben. Beim Gameplay wollen die Macher sehr viel Wert aufs taktische Element legen. Wir sind ziemlich gespannt und hoffen, dass die Veröffentlichung nicht zu lange auf sich warten lässt.
Info: www.modguide.de/_database/deutsch/datenbank_mods_halflife_project timeless.php


Leider geht auf den erhältlichen Screenshots noch nicht allzu viel ab.

BESSERWISSER

AHMET ISCITÜRK ÜBER KATASTROPHALE SPECKMONSTER

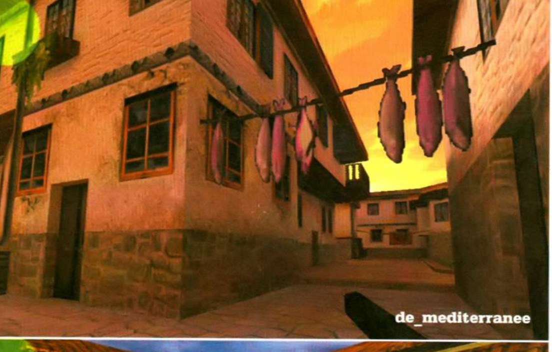

Ahmet Iscitürk fühlt sich in der Redaktion wie ein Außenseiter

Du bist so fett!

Mir fällt diesen Monat nichts Besseres ein und daher nutze ich den Platz, um mich ein bisschen auszuheulen. Ich werde nämlich immer fetter und sehe bald aus wie mein Chef. Ich war schon immer ein Fan von gutem Essen und hatte nie so schlimme Gewichtsprobleme wie momentan. Dies liegt sicher daran, dass ich früher nicht den ganzen Tag auf meinem Arsch saß. War heute übrigens wieder bei McDonald's und habe versucht, denen mein Konzept eines deutschen Burgers anzudrehen. Diese Penner ließen mich von der Security rauswerfen! Dabei ist meine Burger-Kreation einfach genial: „Pork 'n' Kloß". Man nehme einen Kartoffel-Knödel und schneide ihn in der Mitte auseinander. Die beiden Hälften belegt man mit Schweinebraten-Scheiben und gießt etwas Soße drauf. Dann klappt man das Gedöns wieder zusammen und fertig! Doch ich schweife mal wieder ab! Ich habe leider festgestellt, dass eigentlich nur Proleten Computerspiele genießen. Denken Sie doch mal nach: Leute, die nicht zocken, sind meist Professoren, Ärzte, Richter, Ingenieure, Ex-Stasi-Generäle, Präsidenten, Diktatoren im Ruhestand und andere zweifellos überaus intelligente Personen. Hat man Stephen Hawking jemals *Diablo 2* daddeln sehen? Gibt es irgendein Foto, das Ariel Sharon bei einem *Warcraft 3*-Duell zeigt? Eben! Irgendwelche Gangster-Rapper, Fußballer und Soap-Stars erzählen hingegen in jedem unvermeidlichen Interview, dass sie gerne zocken. Übrigens: 100 Prozent aller weiblichen Spieler sind Frauen. Ich war über diese Meldung verblüfft, denn ich hätte höchstens mit der Hälfte gerechnet. Oh Gott, ich brauche mehr Schlaf, glaube ich.



cs_oldmansion



de_mediterranee



de_lorraine

Fraggen kostet nix!

Dank der Doppelnullen: Der neue COUNTER-STRIKE-Map-Pack ist da und sorgt für Befriedigung!

Half-Life | Aller guten Dinge sind drei. Deshalb sind wir froh, dass der dritte Doppelnullen-Map-Pack besonders gut gelungen ist. Wie immer ist die Installation kinderleicht und selbst totale Gehirnkatastrophen wie Kollege Sauerteig kommen prima mit dem Setup zurecht.

Map: cs_oldmansion
Mapper: Mataleone & X-Tender
Den Mittelpunkt der Karte stellt eine alte Villa dar, die einem Horrorfilm entsprungen sein könnte. In einem Zimmer des Anwesens hängt sogar ein Porträt von Kult-Grusel-Autor H. P. Lovecraft. Optisch ist alles in Butter. Feine Texturen und nette Details wissen zu gefallen. Da es innerhalb der Riesen-Hütte sehr eng zugeht, sollte man nicht zu hastig durch die Räume hudeln. Hinter jeder Ecke könnte der Feind lauern!

Map: de_mediterranee
Mapper: [NF] Truthuhn
Mediterranes Flair versprüht diese feine Karte und erinnert bis auf die zwei Bombspots und einige Terroristen an unseren letzten Italien-Urlaub. Optisch wirklich gelungen, wobei die Sache nicht ganz ausgeglichen erscheint. Uns fiel auf, dass man als Terrorist einen kleinen Vorteil hat, da sich die Counter-Terrorists von mehreren Seiten gut unter Beschuss nehmen lassen.

Map: de_lorraine
Mapper: Bleibringer
Auch diese Map versetzt den Spieler in ein malerisches Kaff. Genau der richtige Ort, um ein paar Bomben zu platzieren beziehungsweise Terroristen zu jagen. Unser Redaktions-Camper Bezold fühlte sich auf dieser Karte pudelwohl. Im Gegensatz zu de_mediterranee wird keine der Parteien durch das Leveldesign benachteiligt.
Info: www.clan00.de



Mod: Counter-Strike
Autor: Die Doppelnullen
Filenamen: pcapack_10_2002
Voraussetzungen: Half-Life v1.1.0.9 oder CS Retail 1.0
Pro + Contra:
- + Abwechslungsreich
- + Gute Optik
- − Es geht zuweilen etwas eng zu!

Fazit: „Drei Maps, die garantiert ihre Anhänger finden!"

Verrückt spielen!

Der INGRAM CHILLIN' Mod ist zwar etwas ballaballa. Aber das ist ja der Witz an der Sache.



Die neue Platte von Bro'sis erscheint übrigens irgendwann dieses Jahr.

Half-Life | René Rüthlein, besser bekannt als „-=]HIC[=-arsh0r.d23", hat einen besonders coolen *HL*-Mod gebastelt. Das Charakter-, Waffen- und Leveldesign sind dermaßen abgefahren, dass es unsere Pflicht ist, diese Perle zu veröffentlichen. Wir wollen nicht zu viel verraten, doch wir empfehlen den sekundären Feuermodus der Ingram MAC10. Es verstecken sich noch kleinere Bugs im Programm, die jedoch bis zur Veröffentlichung von Version 1.0 verschwunden sein werden. Wann die Version kommt, ist allerdings noch nicht bekannt.
Info: http://icm.hic-clan.net



Mod: Half-Life
Autor: René Rüthlein
Filenamen: icm_095se.exe, icm_095se.tar
Voraussetzungen: Half-Life v1.1.0.9 oder CS Retail 1.0
Pro + Contra:
- + Abgefahren wie Sau!
- + Coole Charaktere
- − Kleinere Bugs

Fazit: „Einfach eine coole Sache. Wir wollen Version 1.0!"

Preiskrieg bei ALDI

Eigentlich kämpft man im Supermarkt um Billig-PCs. Doch mit der passenden CS-Map wird's erst richtig lustig.

Half-Life | Nanu, es gibt eine *CS*-Karte namens ALDI 2K? Wie der Name sagt, wurde diese Map einem Supermarkt nachempfunden. Allzu gerne hätten wir das Ganze auf unsere DVD gepackt. Aber leider ist das halt immer so eine Sache mit echten Marken-Namen. Und da wir nicht wollen, dass unser Chef sein restliches Leben im Knast verbringt, verzichteten wir. Wobei es der Sklaventreiber schon mal verdient hätte, in den Bau zu wandern. Wenn er sich dann in der Dusche nach der Seife bücken muss, wird dem Zwiebelring-„Wattebauschwerfer" die überhebliche Art schon vergehen!

Info: www.counter-strike.be/site/downloads.php



Wie immer gibt es bei dieser Supermarkt-Kette die besten Angebote!



Argh! Der gewünschte Artikel ist ausverkauft. Dafür wird jemand bezahlen!

AUF DVD

Mod: Half-Life
Autor: MapScene.de
Filenamen:
mapscene_mappack_v1
Voraussetzungen: Half-Life v1.1.0.9 oder CS Retail 1.0
Pro + Contra:
+ 10 coole Karten
+ Abwechslung ist Trumpf
– Leider kein Self-Installer
Fazit: „Für unsere Leser nur vom Feinsten!"

Hier hast du gute Karten!

Auf vielfachen Wunsch gibt es diesen Monat noch einen weiteren Map-Pack für COUNTER-STRIKE.

Hier eine kleine Liste der einzelnen Karten, die der Map-Pack enthält:

an_siedlung | an_west | cs_cali | cs_homealone | cs_parkhaus | de_blackcold_v2 | de_burg | de_leeds | de_mediterranee | de_urbridge

Half-Life | Die Jungs von MapScene.de haben uns freundlicherweise auch eine kleine Sammlung feinster *CS*-Karten zusammengestellt. Es gibt zehn abwechslungsreiche Spielwiesen. Damit dürfte für jeden etwas dabei sein. Damit Sie nicht erst lange nach Servern suchen müssen, gibt es hier die passende IP-Adresse: IP: 62.4.67.69:27060 Passwort: kill. Wer selbst gerne Maps bastelt, sollte auf alle Fälle auch auf der MapScene-Seite vorbeischauen. Die Burschen haben es sich nämlich zur Aufgabe gemacht, Maps zu testen und eventuelle Fehler und Bugs aufzudecken. Coole Idee, denn so sparen sich die fleißigen Mapper sehr viel Zeit und Stress.

Info: www.mapscene.de



Auf dieser Seite sollten CS-Fans des Öfteren mal vorbeischauen.

Aus Noten eine Tugend machen

Die erste Folge unserer Radiosendung PAPER JAM kam so gut an, dass wir einen zweiten Teil nachschieben!

GTA 3 | In der vergangenen Ausgabe konnten wir Ihnen zum ersten Mal die *GTA*-Radiosendung *Paper Jam* präsentieren. Die Mannen vom Unruhe-Network haben alles gegeben, um auch diesen Monat eine feine Auswahl verschiedener Tracks ranzuschaffen. Ha! Deshalb finden Sie diesmal wieder eine komplette Radiosendung auf unserer genialen DVD! Waren es zuletzt lediglich Hip-Hop-Sounds, bekommt man nun auch E-Gitarren-Klänge zu hören. So kommen selbst Langhaar-Affen wie Kollege Hesse auf ihre Kosten. Einfach in den *GTA 3*-Musik-Ordner kopieren und schon können Sie beim Cruisen den feinsten Sound genießen!

Info: www.paperjam.de.vu

Damit jeder weiß, was abgeht, drucken wir die Playlist ab:

All TalkOver-Instrumentals: by UNRUHEHERD

1. Band ohne Anspruch – Nie wieder
2. Elemental Force – Poet Werkzeug
3. mafer-1 – Higher Flow
4. Band ohne Anspruch – Allein sein
5. DCM Beats – Absolute Beginning (HAGEN! Instrumental)
6. UNRUHEHERD – LebHAFT Beat (Saftarsch Instrumental)
7. K.I.T. & BenPeck – Leise
8. mafer-1 – Car Hifi Entertainment RMX
9. OTI – Glaub es oder glaub es nicht
10. Micro Mantis feat. TimFX – Vergangenheit

In Liberty City geht ohne Paper Jam gar nichts mehr!

AUF DVD

Mod: GTA3

Autor: Unruheherd + Friends

Filenamen: PAPER JAM 2

Voraussetzungen: Lautsprecher oder Kopfhörer

Pro + Contra:

+ Fetter Sound
+ Kostet keinen Cent
− Kein Minus!

Fazit: „Nun kommen auch Freunde von gepflegter Gitarrenmusik zum Zug."

Sehr geehrter Jean Pütz ...

... auch diesen Monat präsentieren wir Ihnen feine GTA-3-Tools für Hobby-Bastler.

Foto: action press

AUF DVD

Mod: GTA 3

Autor: Dan Strandberg, Spooky u. v. a.

Filenamen: imgtool_1.3.exe, DFFViewer01.zip, Zmodeler.exe

Voraussetzungen: GTA 3

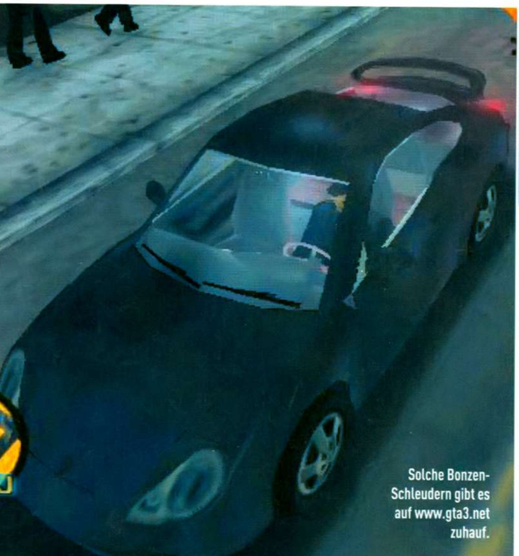
Pro + Contra:

+ Alles für den Bastler
+ Man lernt sogar was!
− Für Laien eventuell etwas zu kompliziert

Fazit: „Hier lernen Hobby-Gangster ausnahmsweise was Anständiges!"



Also, allzu gesund sieht diese Alte auch nicht aus. Wie die Bunke in Brünett eben.



Solche Bonzen-Schleudern gibt es auf www.gta3.net zuhauf.

GTA 3 | Mittlerweile gehört es zum guten Ton, eigene Auto-Modelle zu erstellen. Wer spielt denn heute noch *GTA 3* und greift auf die Standard-Karren zurück? Ja, wer sind wir denn? Mittels DFFViewer und ImgTool wird Ihnen das virtuelle Karossen-Schrauben enorm erleichtert. Logisch, dass wir Ihnen diese Dateien auf unsere DVD packen. In der vergangenen Ausgabe präsentierten wir Ihnen den Zmodeler, mit dem man auch allerhand anstellen konnte. Leider haben unsere DVD-Sklaven Scheiße gebaut und das File war defekt. Die Sündenböcke wurden natürlich sofort entlassen! Den Zmodeler gibt es diesmal glücklicherweise in garantiert funktionsfähigem Zustand! Wer keinen Bock auf den Bastel-Stress hat, sollte sich auf www.gta3.net umsehen. Dort finden Sie ungefähr 873.934 Spieler- und Fahrzeug-Modelle.

Info: www.unruheherd.de.vu

Spiel mit Tanja Bunke!

Die Entwickler des spektakulären NEVERWINTER NIGHTS-Mod mit dem klangvollen Namen PCA-ADVENTURES kennen keine Gnade!

AUF DVD

Mod: Neverwinter Nights

Autor: Dragon Productions

Filenamen: PCAA-Entwickler-tagebuch Teil1.exe

Voraussetzungen: Augen

Pro + Contra:

- + Spannender Blick hinter die Kulissen!
- + Aktiv Geschichte erleben!
- − Kaum Titten in der Story

Fazit: „PCA-Adventures ist das Pong des 21. Jahrhunderts!"

Neverwinter Nights | Das Dragon-Productions-Team arbeitet fleißig an dem Mod PCA-Adventures. Um unseren Lesern und der Redaktion die Wartezeit zu versüßen, gibt es monatlich ein Entwicklertagebuch, das Sie auf unserer DVD finden. Da wird einem erst mal klar, wie viel Arbeit dahinter steckt und dass es immer noch Leute gibt, die nichts zu tun haben! Übrigens suchen die Macher des wohl wichtigsten Spiele-Mods aller Zeiten noch Unterstützung. Wenn Sie also Ahnung haben, sollten Sie Ihrem Leben endlich einen Sinn geben und an diesem Jahrhundert-Projekt teilnehmen!
Info: www.dragon-productions.de.vu



Dieser Ork wurde mit Gesichtstexturen von Tanja Bunke veredelt. Ein verblüffender Effekt!

Geh heim, du Zivi!

Echte Männer verweigern nicht, sondern gehen zum Bund! Dachten sich wohl die Macher des BW-Mod.

Operation Flashpoint | Einen Haufen Arbeit haben sich die Macher des Bundeswehr-Mods für *Operation Flashpoint* aufgehalst. Die Mühe scheint sich jedoch auszuzahlen, denn das Ganze sieht wirklich saugut aus. Mittlerweile gibt es eine Demoversion, die allerdings nur funktioniert, wenn Sie das Add-on *OFP: Resistance* installiert haben. Wir tun alles, was in unserer Macht steht, um Ihnen die finale Version auf DVD präsentieren zu können, liebe Leser! Falls Sie ausgemustert wurden, sollten Sie die Hoffnung also noch nicht ganz aufgeben!
Info: http://www.bw-mod.de



Herr Bigge will sich übrigens einen Privat-Panzer zulegen. Hier würde sich jetzt eine Pointe mit Herrn Iscitürks Freundin anbieten!


Nach der Jahrhundertflut haben wir unsere Redaktion in ein Zelt verlegen müssen.

Reiß dir den Arsch auf!

Wissen Sie, was ein Bootcamp ist? Da werden Rekruten gedrillt, gequält, geschlaucht und fertig gemacht. Genau wie in unserer Redaktion.

Operation Flashpoint | Die Leute vom =F-L=-Clan haben ein kleines Trainings-Programm zusammengestellt. Das Ganze nennt sich Bootcamp und dient dazu, Skills zu trainieren, zu verbessern und die eigenen Schwächen auszuloten. Eigentlich hatte man diesen nützlichen Mod ja nur für die eigenen Clan-Mitglieder gebastelt. Doch nun, wo sich die Gruppierung leider aufgelöst hat, will man den Rest der Welt in dessen Genuss bringen. So etwas muss man unterstützen, finden wir! Im Bootcamp werden sogar Bezolds zu echten Männern!
Info: http://www.ofp-base.net

Heavy Medal

3DGaming.de haben einen MEDAL OF HONOR-Mapping-Contest veranstaltet. Die 13 besten Karten gibt's auf unserer DVD!



Solche genialen Maps erfüllen uns mit Stolz. Da möchte man fast sagen: „Ich bin stolz, ein Map-Veröffentlicher zu sein!"

Die Fluggesellschaft Birgen-Air hat mittlerweile eine beachtliche Flotte beisammen.

Medal of Honor | Die besten Mapper der Welt haben ihr Bestes gegeben, um EA-Shirts, Spiele und Feuerzeuge zu gewinnen. Der Hauptanreiz war aber sicherlich eine Veröffentlichung im besten Magazin der Welt. Nun ist es so weit, die Sieger stehen fest und wir haben die besten Maps auf unseren fantastischen Datenträger gepackt! Danken Sie nicht uns, liebe Leser. Danken Sie den Typen von 3DGaming.de!
Info: www.3dgaming.de

AUF DVD

Mod: Medal of Honor
Autor: 3dgaming.de
Filenamen: ma2002mappack.exe
Voraussetzungen: Medal of Honor
Pro + Contra:
+ Die besten Custom-Maps
+ Super-Optik!
- Es gibt keine Mankos!
Fazit: „13 Maps für lau. Wir tun alles für unsere Leser."

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE & MODS		
Warcraft 3	www.warcraft.de	Alles was man über den Echtzeit-Knaller wissen muss, finden Sie auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA3	www.planetgta3.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Games des Jahres. Hier gibt's alles für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Site zur Pflicht!
Counter-Strike	www.counter-strike.de	Offizielle deutsche *Counter-Strike*-Page. Informationen, jede Menge Downloads und vieles mehr für Ihr Lieblingsspiel.
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Page der Entwickler. Vor allem gibt es Insiderinformationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.counterstrike.de	Deutsche *Counter-Strike*-Seite. Hier können Sie unter anderem Web- und Spiele-Server mieten.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier gibt's so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Firearms	www.firearmsmod.de	Offizielle deutsche Seite. Surfen Sie auf diese Homepage, falls Sie etwas über diesen *Half-Life*-Mod wissen oder ihn saugen möchten.
Frontline Force	www.frontlineforce.de	Sie brauchen Informationen zu diesem *Half-Life*-Mod? Kein Problem! Die Seite versorgt Sie mit Neuigkeiten und Downloads.
Operation Flashpoint	www.operation-flashpoint.de	Eine der größten deutschen *OFP*-Fanseiten. Hier finden Sie aktuelle Informationen und viele Downloads.
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler
Operation Flashpoint	www.flashpointleague.com	Eine vielversprechende Liga zu *OFP*, die unter anderem von n!faculty geführt wird.
Aliens vs. Predator 2	www.planetavp.com	Mit der amerikanischen Fanseite zu *AvP 2* sind Sie immer auf dem aktuellsten Stand: brandneue Mods, Karten und Skins sowie Infos.
Aliens vs. Predator 2	www.avpnews.com	Sie wollen wissen, was in der *AvP 2*-Szene angesagt ist? Hier finden Sie neben Karten, Mods und Skins auch nette Filmchen.
Aliens vs. Predator 2	www.avpcenter.com	Unserer Meinung nach die momentan beste *AvP*-Seite. Egal welches File Sie auch suchen, hier finden Sie es garantiert!
MoH: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fan-Seite zu *MoH:AA* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
MoH: Allied Assault	www.mohmatch.com	Übersichtliche Fanseite (englisch). Sie brauchen Infos, neue Karten und Mehrspielertaktiken? Hier finden Sie alles.
MoH: Allied Assault	www.mohaa-league.com	Sie wollen anderen Clans beweisen, wer der King ist? Bei der deutschen *MoH:AA*-Liga kann sich Ihr Team beweisen.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Höchst offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden würden.
Serious Sam 2	www.seriousdaily.de	Beste deutschsprachige Fanseite mit topaktuellen Berichten zu Mods und Maps
Serious Sam 2	www.croteam.com	Webseite der Entwickler mit Infos zu geplanten Neuveröffentlichungen und Updates auch zum Editor.
Jedi Knight 2	www.jedidaily.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das Jedi-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Jedi Knight 2	www.jediknightii.net	Sie sind auf der Suche nach Maps, Mods oder Skins zu *JK 2*? Hier werden Sie garantiert fündig.
Jedi Knight 2	www.jedioutcastth.de	Große deutsche Fanseite mit vielen Downloads und tagesaktuellen News zum genialen *Star Wars*-Shooter
COMMUNITY		
Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichsten deutschen Clans mTw.aTn. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Für Sie ein Pflichtbesuch!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Auch hier gibt es allerlei rund um das Thema *Counter-Strike*.
Clan-Seite	www.dkh.4players.de:1092	Deutschlands kranke Horde ist ein Multiclan, der für viele Spiele ein Team hat. Lustige Truppe. Und hin und wieder interessante News.
Szene-Seite	www.planetcs.de	Eine der besten Szene-Seiten Deutschlands zu *Counter-Strike*. Immer aktuell und informativ.
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu wissen, was in der Community abgeht.

Besorg dir neuen Stoff

Sie haben WARCRAFT 3 schon durch? Wir sagen Ihnen, wo sie zusätzliche Abenteuer finden.

Warcraft 3 | Langsam geht's los. Die Mod-Lawine gerät auch für *Warcraft 3* ins Rollen. Auf www.warcraft.de finden Sie nicht nur alle Infos zu Ihrem Lieblingsspiel, sondern auch erste Mods. Es dürfte nicht lange dauern, bis das Angebot um ein Vielfaches wächst. Sollten Sie keinen Bock auf Downloads haben, warten Sie einfach noch ein wenig. Wir arbeiten gerade an einer Lösung, wie man das Ganze am besten auf unsere DVD bekommt, ohne verklagt zu werden.

Info: www.warcraft.de



Der Mod Warcraft 3: Legends dürfte ein echter Knaller werden. Warten wir es ab!

Mächtiges Instrument!

Sie sind scharf auf das mächtige DUNGEON SIEGE TOOL KIT? Wir befriedigen Ihre Gelüste dank unserer DVD und bieten Ihnen das Komplettpaket!

AUF DVD

Mod: Dungeon Siege

Autor: Microsoft

Filenamen: DungeonSiegeTool-Kit_v1.1

Voraussetzungen: Dungeon Siege

Pro + Contra:

+ Alles ist möglich
+ Sehr komfortabel
- Gewisse Einarbeitungszeit nötig

Fazit: „Basteln Sie doch, was immer Ihnen einfällt!"

Dungeon Siege | Wer umgibt sich nicht gerne mit Orks, Zwergen und anderen Monstrositäten? Deswegen sitzen wir so gerne in unserer Redaktion. Doch auch beim Daddeln von *Dungeon Siege* trifft man auf allerlei komische Kreaturen. Mit dem *Tool Kit* haben Sie nun die Möglichkeit, stressfrei eigene Welten zu kreieren. Alles wird perfekt erklärt und somit können Sie Ihrer Fantasie freien Lauf lassen. Wir rufen hiermit zum „Extreme Modding" auf:

KOMM AUF UNSERE DVD!

Mit dem *Tool Kit* lässt sich allerhand anstellen. Daher wollen wir, dass unsere kreativen Leser die Sau rauslassen. Es ist egal, ob es sich um Spielermodelle, Maps oder beides handelt. Schicken Sie uns Ihre Kreationen. Je abgefahrener, desto besser. Wenn es legal ist, packen wir es auf unseren Datenträger! Auch wenn Ihr Werk total scheiße ist, wollen wir es sehen!

HIER DU SCHICKEN:

Computec Media AG
PC ACTION
Stichwort: Extreme Modding
Dr. Mack-Str.77
90762 Fürth

Wer möchte, kann den Kram auch per Mail senden:
spielerforumsgott@pcaction.de

Einsendeschluss ist der 15. November!

Info: www.dungeonsiege.com



Mit minimalem Aufwand gelang es uns, solche beeindruckenden Szenen zu erstellen! Geil, oder?



Um den Gefreiten Geltenpoth nicht zu demoralisieren, lässt sich Major Hesse beim Stand von 29:5 freiwillig treffen.



Und was von den Gegnern übrig bleibt, bekommt McDonalds.

Soldat

Manche Spiele brauchen keine ellenlangen Namen und Untertitel, da reicht ein einziges Wort. Ein Wort wie Soldat. Falls Sie jetzt die Antwort von Verteidigungsminister Struck auf *America's Army* erwarten, liegen Sie daneben. *Soldat* kommt nicht einmal aus Deutschland. Es kommt aus Polen. Der Schöpfer heißt Michal Marcinkowski und kam vermutlich durch illegale Klon-Experimente zwischen gewissen Spielen von id Software und dem Team-17-Klassiker *Worms* auf die Spielidee. Bis zu 32 Spieler dürfen sich in Echtzeit auf 19 Karten gegenseitig die roten Pixel aus der Spielfigur ballern. Wer keinen Netzwerk- oder Internetzugang hat, ballert mit computergesteuerten Bots um die Wette.

JOACHIM HESSE

www.soldat.prv.pl

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE

Soldat macht dank fünf Spielmodi und Action satt mehr Spaß als viele Vollpreisspiele. Wer bereits einen der Teile aus der *Worms*-Reihe mochte, braucht unbedingt dieses virtuelle Gemetzel. Je mehr Rabauken Sie für die völlig überzogene Comic-Ballerei gewinnen, desto besser.

Titel	Story	Spielt sich wie	Fazit
CITY SKIRMISH Strategie	Diese Stadt ist zu klein für zwei. Besetzen Sie Kreuzungen und Gebäude und hetzen Sie Ihrem Computergegner die Mafia auf den Hals. Zug um Zug.	Eine Art Schach für *Sim City*-geschädigte Strategen	www.chrish.4xt.de Das rundenbasierte Strategiespiel in Visual Basic 6 fördert den Augenkrebs, reizt aber für ein paar Runden.
CYBERG MAX Action	Max hat schlechte Laune. Max ist ein Schläger. Max spielen Sie. Mit Tritten und Wurfgeschossen prügeln Sie sich zum Highscore ... hoffentlich.	Kung-Fu-Master für fortgeschrittene Fußabtreter	www.curridori.it Sie sind ein großer, muskulöser Typ und völlig blau. Grund genug, dem Spiel eine Chance zu geben.
FANTASY CHESS Denkspiel	*Fantasy Chess* ist ein Schachprogramm für zwei menschliche Spieler. Die Betonung liegt hierbei wirklich auf zwei, denn alleine spielen können Sie nur gegen sich selbst.	Eine 450 Jahre alte, indische Kriegsübung. Schach eben.	http://pyramid-entertainment.co.uk Wen die Allerwelts-Schachfiguren langweilen, installiert *Fantasy Chess* und sucht sich endlich einen Freund.
GENE RALLY Rennspiel	*Gene Rally* ist ein spaßiges Rennspiel aus der Vogelperspektive. Im Zeitrennen trainieren Sie die einzelnen Kurse und treiben sich zur Bestzeit.	*Micro Machines* – die Nick-Heidfeld-Edition	http://koti.mbnet.fi/grally *Gene Rally* ist wie Ahmet Iscitürk: auf den ersten Blick abschreckend, langfristig doch unterhaltsam.
PAKOON Simulation	In *Pakoon* heizen Sie mit Ihrem Flower-Power-Jeep durch die Wüstenhitze und schalten per Knopfdruck in den Helikopter- oder Jet-Modus. Verrückt? Auf jeden Fall.	Fast so rasant wie der Bus von Sandra Bullock im Film *Speed*. Fast ...	http://gamma.nic.fi/~moxide Echte Männer wittern den Duft von Freiheit und Abenteuer, ein tieferer Rennspiel-Sinn existiert nicht.
SIDEWINDER Action	Sie steuern Ihr Raumschiff mit den Pfeiltasten und feuern per Leertaste. Etwas unüblich bei derart klassischer Ballerkost ist die Energieleiste, die einige Treffer wegsteckt.	*R-Type* lebt! Zumindest in unserer Gratisspiele-Ecke.	http://pyramid-entertainment.co.uk Wer Spaß an Weltraum-Ballereien hat, darf hier gerne mal andocken. Wenig Innovation, aber schön schwer.
THENDOR Adventure	Ein klassisches Anklick-Adventure. Sie übernehmen die Rolle des Artram Maywill, der das Land Thendor finden muss. Ein Lösungsweg für das komplexe Spiel liegt bei.	*King's Quest 3,5* – das Genre, das nicht sterben wollte.	http://w1.522.telia.com/~u52207918/andailenter.htm Lassen Sie sich verzaubern von *Tulles World 3: The Glorious Realms of Thendor.*

WEITERE 20 GRATISSPIELE FINDEN SIE AUF DER COVER-DVD

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!

SPIELE TIPPS



EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheats, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 10 und 50 Euro entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben! Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheat-Programme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC ACTION
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90 762 Fürth

oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

KURZTIPPS

Age of Wonders 2	131
Airline Tycoon Evolution	130
Battle Realms	132
Civilization 3	131
Conflict Zone	132
Disciples 2: Dark Prophecy	130
Evil Twin	132
Freedom Force	130
Grandia 2	132
Morrowind	131
Pool of Radiance	132
Rayman M	132
Starlancer	132
Star Trek Armada 2	131
Tony Hawk's Pro Skater 3	131
Warcraft 3	131
Zoo Tycoon: Dinosaur Diggs	130

SPIELETIPPS

Battlefield 1942 133
Multiplayertipps
Ganze 48 Stunden lang im Dauerspiel alle 16 Maps komplett erkundet. Levelkarten und Legenden zeigen detailliert, was Sie auf den Maps erwartet. Damit ist Ihnen der Sieg sicher.

Mafia 139
Komplettlösung
Wir führen Sie in jede Gasse und in jeden Winkel von Lost Heaven. Egal, ob Verfolgungsjagd oder Autoklau – mit unserer Komplettlösung bleiben keine Fragen offen und das Oberhaupt der „Familie" kann mächtig stolz auf Sie sein.

Das Ding 147
Komplettlösung
Gruselspaß pur. Legen Sie sich auf jeden Fall eine Packung Beruhigungsmittel neben den Monitor. Wie Sie die hässlichen Alien-Fratzen aus der eisigen Kälte der Arktis vertreiben, verrät Ihnen unsere detaillierte Komplettlösung.

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*
TÄGLICH VON 8-24 UHR

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Hilf mir mal kurz!



Nur ganz tote Untote stinken nicht mehr, sagt man ...

Der Karnevalsverein Schwarz-Weiss-Gestreift will die Welt retten. Helfen Sie!

DISCIPLES 2: DARK PROPHECY

Drücken Sie während des Spiels die Eingabe-Taste und geben Sie folgende Cheats ein, um die rechts stehende Wirkung zu erzielen:

Cheat	Wirkung
wearethechampions	Level gewinnen
loser	Level verlieren
moneyfornothing	Je 9.999 Gold und Mana
help!	Party wird geheilt
jump	Erfahrungspunkte der Party auf den nächsten Level setzen
stairwaytoheaven	Level der Party erhöhen
borntorun	Volle Bewegungspunkte
anotherbrickinthewall	In der Hauptstadt können Gebäude errichtet werden
cometogether	Bündnis mit allen Nationen
givepeaceachance	Frieden mit allen Nationen
badtothebone	Krieg mit allen Nationen
herecomesthesun	Komplette Karte aufdecken
paintitblack	Ungesehenes auf der Karte wieder verdecken
lifeisacarnival	Gefallene Einheiten wiederbeleben

REDAKTION

ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGGS

Geben Sie einem Ihrer Besucher einen der folgenden Namen, um den entsprechenden Cheat zu aktivieren:

Cheat	Wirkung
Akiyama	Alle Levels verfügbar
Steve Serafino	Alle möglichen Tiere bevölkern den Zoo
Rosalia	Die Tour Guides verlangen kein Geld mehr
Lou Catanzaro	Ihre Tiere dürfen mit allem spielen
Zeta Psi	Ihren Kunden wird schlecht
George W	Ihre Tiere werden stubenrein

Wenn Sie Ihren Fahrgeschäften bestimmte Namen geben, passiert Folgendes:

Cheat	Wirkung
Cretaceous Corral	Triceratops-Dinosaurier erscheint
Microsoft	Fahrten werfen den doppelten Gewinn ab
Xanadu	Ein Einhorn bevölkert Ihren Zoo

REDAKTION

FREEDOM FORCE

Gehen Sie in das Installationsverzeichnis und fügen Sie in die Datei init.py folgende Zeilen ein:

```
import ff
ff.CON_ENABLE=1
```

Der Cheat-Modus ist nun aktiviert. Öffnen Sie die Konsole mit der ^-Taste und geben Sie folgende Codes ein:

Cheat	Wirkung
Campaign_AddPrestige(x)	Den Prestigewert auf x setzen
DEBUG_ALLPOWERS=1	Alle Power-Upgrades werden aktiviert

REDAKTION

AIRLINE TYCOON EVOLUTION

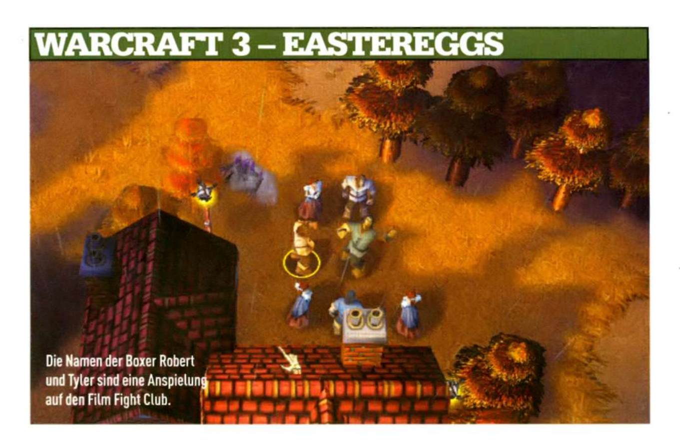
Geben Sie im Spiel folgende Codes ein, um die gewünschte Wirkung zu erzielen:

Cheat	Wirkung
megarichman	1 Million Dollar zusätzlich
atmissall	Alle Levels verfügbar
richenemy	Alle Konkurrenten erhalten 10 Millionen Dollar
expander	Flughafen ausbauen
famous	Ruf verbessern
nodebts	Schulden werden getilgt
winning	Level gewinnen
showall	Alle Flüge werden angezeigt

REDAKTION

KURZ & KNACKIG

WARCRAFT 3 – EASTEREGGS



Die Namen der Boxer Robert und Tyler sind eine Anspielung auf den Film Fight Club.

In *Warcraft 3: Reign of Chaos* gibt es eine Menge versteckter Gags zu bewundern. Hier zwei lustige Beispiele.

Boxkampf
Kampagne: Untoten
Kapitel: 1

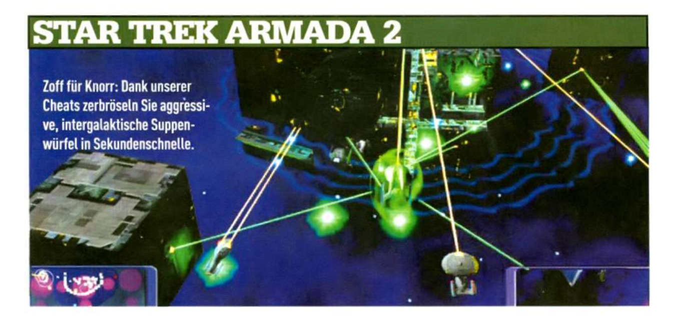
Wenn Sie die Stadt etwas genauer durchsuchen, finden Sie eine aufgeregte Menschenmenge, die einen Boxkampf ansieht. Die beiden Streithähne tragen dieselben Namen wie die beiden Hauptcharaktere des Films *Fight Club* – Roby und Tyler.

Geisterstunde
Kampagne: Menschen
Kapitel: 1

Sollten Sie tagsüber einige Dorfbewohner oder Tiere dahingemeuchelt haben, können Sie diese zur Geisterstunde auf dem Friedhof am östlichen Rand der Karte als Geister bewundern. Aber so böse sind Sie ja nicht, oder doch?

REDAKTION

STAR TREK ARMADA 2



Zoff für Knorr: Dank unserer Cheats zerbröseln Sie aggressive, intergalaktische Suppenwürfel in Sekundenschnelle.

Drücken Sie im Spiel die Eingabe-Taste und tippen Sie folgende Cheats ein:

Cheat	Wirkung
showmethemoney	Erhöht den Delithium-Vorrat
kobayashimaru	Ein Level weiter
imouttastepwithreality	Sprung zum Gammaquadranten
youstopmecold	Schnellerer Schiffbau
avoidance	Schnelleres Erzeugen der Crewmitglieder
phonehomw	Chatliste im Mehrspielermodus
screwyouguysimgoinghome	Bootliste im Mehrspielermodus
canofwhoopass	Einheiten agieren selbstständiger

Der Schildtrick:

Um unendlich viel Schildenergie zu erhalten, machen Sie Folgendes:

Öffnen Sie die Datei RTS_CFG.h mit einem Editor und suchen Sie die nachstehende Zeile:

```
// Damage coefficients for incoming
damage for user in single player
float EASY_DAMAGE = 0.2;
float HARD_DAMAGE = 0.5;
```

Beide Werte können Sie ganz nach Belieben ändern. Für unendlich viel Schildenergie setzen Sie beide Werte einfach auf null (0.0;).

REDAKTION

MORROWIND

An der südlichen Küste von Ebonheart befindet sich ein Eingang zu den „Underground Caves" der Festung. Der Eingang ist unter Wasser. In dieser Höhle befindet sich neben einem Glasdolch und einem „Glasfrostsword" ein Nichtspielercharakter, der die „Lords Mail" trägt. Sobald Sie ihn ansprechen, attackiert er Sie. Für erfahrene Spieler dürfte der ausgestoßene Legionär kein Problem sein. Die „Lords Mail" ist eine hervorragende Rüstung, da sie eine wesentlich höhere Rüstungsklasse als eine Daedric-Rüstung hat und obendrein sehr viel leichter ist.

CLEMENS MÜLLER

AGE OF WONDERS 2

Mit einem simplen Trick können Sie Ihre eigene Musik in das Spiel implementieren. Im Pfad „C:\Programme\Age of Wonders II\Songs" befinden sich alle originalen *AoW*-2-Songs im MP3-Format. In diesen Song-Ordner kopieren Sie alle Wunsch-Lieder, die im MP3-Format vorliegen müssen. Starten Sie *AoW 2* und klicken Sie auf das Icon „Einstellungen". Wählen Sie die Einstellung „Sound" und klicken Sie auf das Kästchen „benutzerdef. Abspielliste". Es erscheint ein erweitertes Menü: Unter dem Wort „Songs" befinden sich alle MP3-Lieder. Wählen Sie Ihre Stücke aus und klicken Sie auf „hinzufügen".

STEFAN ALLIGER

MORROWIND

Wenn man verschlossene Türen öffnen will, öffnet man die Konsole, klickt die Tür an und gibt „unlock" ein.

CHRISTIAN SCHÖLLING

CIVILIZATION 3

Wenn Sie Ihr Spiel unter dem Namen „Multi" speichern und es danach sofort wieder laden, sehen Sie die gesamte Karte.

REDAKTION

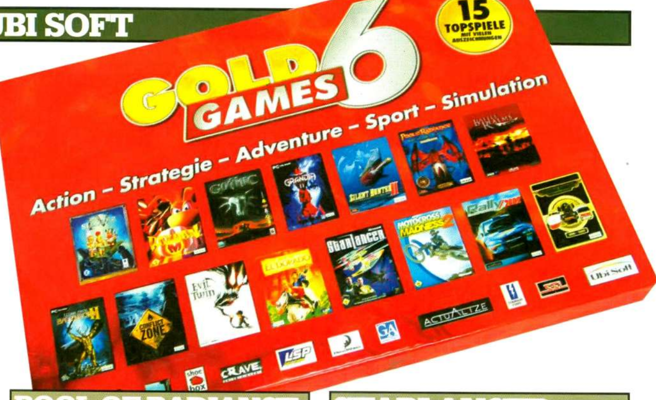
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 – GEHEIMER POOL

In Rio gibt es einen versteckten Skate-Pool. Um ihn zu finden, fahren Sie die Startrampe hinab und biegen an deren Ende nach links ab. Skaten Sie auf die vor Ihnen liegende Straße zu und rasen Sie durch den Bretterhaufen. Dahinter verbirgt sich ein kleiner, sehr steiler Pool, der für die Medaillenjagd wie geschaffen ist.

REDAKTION

GOLD GAMES 6 – UBI SOFT

Rot, eckig, prall gefüllt: Angst vor zu vielen Spielen? Muss nicht sein! Mit diesen Cheats knacken Sie alle Highscores in Ubi Softs Spielesammlung.



EVIL TWIN



Vom Titelbildschirm gelangen Sie in das Cheat-Menü. Wählen Sie eine der dort aufgeführten Funktionen aus und geben Sie die unten genannten Tastenkombinationen ein.

Unverwundbarkeit
Springen, Aktion, Ansicht, Springen, Schießen

Visier
Schießen, Schießen, Springen, Ansicht, Aktion

Scharfschütze
Aktion, Schießen, Springen, Ansicht, Schießen

Mega-Schuss
Schießen, Ansicht, Ansicht, Aktion, Springen

Schnellfeuer
Aktion, Ansicht, Springen, Ansicht, Schießen

Gummimurmeln
Schießen, Aktion, Schießen, Ansicht, Springen

REDAKTION

GRANDIA 2

Hex-Cheat-Codes

65.535 Gold:
Ändern Sie im Offset 0000 0040 den aktuellen Wert (ex: 0C23) in FFFF

65.535 Extra-Münzen:
Ändern Sie im Offset 0000 0044 den aktuellen Wert (ex: 0C23) in FFFF

65.535 magische Münzen:
Ändern Sie im Offset 0000 0048, den aktuellen Wert (ex: 0C23) in FFFF

REDAKTION

POOL OF RADIANCE

Um die Cheat-Codes zu aktivieren, müssen Sie im Data-Ordner des *Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor*-Verzeichnisses die Datei „Cheats.txt" erstellen. Danach können durch Drücken der genannten Tasten cheaten.

Cheat	Taste
Ihre Gruppe erhält zusätzliche Erfahrungspunkte	[Zifferblock-Plus]
Tötet die Feinde im aktuellen Kampf	[Backspace]
Lässt den Gegner eine Runde aussetzen	[Space]

REDAKTION

BATTLE REALMS

Drücken Sie während des Spiels ALT-STRG-U und geben Sie die Codes ein:

Cheat	Wirkung
Ultranor	Alle eigenen Einheiten sind unverwundbar
Nossare	200 Einheiten Reis zusätzlich
Waterlod	200 Einheiten Wasser zusätzlich

Gebäude zerstören:

Suchen sie sich ein gegnerisches Gebäude aus und klicken Sie es an. Jetzt halten Sie die Tasten STRG und D so lange gedrückt, bis das Gebäude zerstört ist.

REDAKTION

CONFLICT ZONE

Drücken Sie die C-Taste, um die Konsole zu öffnen. Betätigen Sie die Backspace-Taste und geben Sie die Cheat-Codes ein.

Cheat-Code	Effekt
MY TAYLOR IS RICH	20.000 Punkte und 100 % Beliebtheit
WIN	Mission gewonnen
REPLAY ALL MISSIONS	Alle Missionen werden freigeschaltet

REDAKTION

STARLANCER

Drücken Sie im Hauptmenü die STRG-Taste und geben Sie „potatoe" ein. In der oberen linken Ecke des Screens erscheint nun „M1". Tippen Sie eine Zahl zwischen 1 und 24 ein, um in die entsprechende Mission zu springen. Halten Sie eine der folgenden Tastenkombinationen so lange gedrückt, bis das Schiffsauswahlmenü erscheint. Sie haben jetzt das gewünschte Schiff.

Cheat	Wirkung
Normal selection of ships	[Ctrl] + [Enter]
Predator	[Shift] + [F1]
Naginata	[Shift] + [F2]
Grendel	[Shift] + [F3]
Crusader	[Shift] + [F4]
Coyote	[Shift] + [F5]
Mirage IV	[Shift] + [F6]
Tempest	[Shift] + [F7]
Patriot	[Shift] + [F8]
Wolverine	[Shift] + [F9]
Reaper	[Shift] + [F10]
Shroud	[Shift] + [F11]
Phoenix	[Shift] + [F12]

REDAKTION

RAYMAN M

Geben Sie die Cheats als Spielernamen ein:

Cheat	Wirkung
PUPPETS	Alle Spielfiguren
CARNIVAL	Alle Kostüme
FIELDS	Alle Levels im ersten Modus
ALLRAYMANM	Alle Levels in allen Modi
TRACKS	Alle Rennlevels im ersten Modus
ALLTRIBE	Alle Rennlevels in allen Modi
ARENAS	Alle Kampfarenen im ersten Modus
ALLFISH	Alle Kampfarenen in allen Modi
OLDTV	Schwarzweiß-Modus
3DVISION	3D-Modus

REDAKTION

A B C

Battlefield 1942

Zu Land, zu Wasser und in der Luft – die Spannung auf dem virtuellen Schlachtfeld von EA ist schlichtweg genial. Noch genialer: Wir haben alle 16 Karten unter die Lupe genommen und erklären Ihnen alle wichtigen Punkte des Hammer-Spiels.



Auf diese Entfernung sollten Sie sich auf den Boden legen. Dadurch verringern Sie die Streuung und schießen wesentlich genauer.

ALLGEMEINE TIPPS

Wie nehme ich feindliche Stellungen ein?

Wie bei anderen Taktikspielen gilt auch hier: Spielen Sie im Team! Wenn Sie eine feindliche Stellung überrannt und die Flagge eingenommen haben, muss ein Teil des Teams diese Flagge verteidigen. Beim Spiel im Internet werden Sie häufig erleben, dass Ihre Teamkollegen eine Flagge übernehmen und anschließend zur nächsten laufen. Dummerweise passt inzwischen niemand auf die letzte Flagge auf, so dass der Gegner ein leichtes Spiel hat, diese wieder zurückzuerobern. Achten Sie deshalb immer darauf, dass einige Mitspieler zur Verteidigung zurückbleiben.

Wie gebe ich meinen Kollegen Kommandos?

Mithilfe der Tasten F1 bis F7 geben Sie wichtige Meldungen an Ihre Mitspieler. Die Hotkeys haben den Vorteil, dass Sie keine Sätze eintippen müssen und kostbare Zeit verlieren. Schreiben Sie sich am besten die wichtigsten Tastenkombinationen auf, damit Sie schnell darauf zurückgreifen können. Besonders wichtig sind Meldungen über Feindkontakt. So sehen Ihre Teamkollegen auf der Karte, wo der Gegner steckt.

Warum schießen mich meine eigenen Leute ab?

Wegen der geringen Anzahl an Fahr- und Flugzeugen gibt es häufig Streit. Wenn zwei Spieler auf ein Flugzeug zulaufen und nur einer darin Platz findet, kommt es häufig vor, dass der zurückgebliebene auf seinen Mitspieler schießt. Solche frustrierenden Szenen vermeiden Sie, wenn Sie sich einen Server suchen, auf dem „Friendly Fire" ausgeschaltet ist. Auf diesen Servern können Sie von Ihren Teamkollegen nicht verletzt werden.

Wie bewege ich mich sicher durch das Gelände?

Laufen Sie vor allem nicht auf Straßen. Dort sind Sie ein gefundenes Fressen für die Jagdbomber, die sich hauptsächlich daran orientieren. Eine weitere Gefahr sind die Jeeps. Diesen können Sie nur schwer ausweichen, so dass Sie schnell unter die Räder geraten.

Wie nehme ich Gegenstände auf?

Solange Sie nichts an der Steuerung verändert haben, liegt diese Funktion auf der G-Taste. Für den Fall, dass Ihnen die Munition ausgeht, können Sie sich die Ausrüstung eines gefallenen Soldaten schnappen und einsetzen. Sie können diese Funktion aber auch taktisch einsetzen. Wenn Sie mit Ihrem Team eine Stellung einnehmen und der Sani ins Gras beißt, dürfen Sie seine Rolle übernehmen.

Wie verstecke ich mich vor den Gegnern?

Nutzen Sie Bäume oder andere Hindernisse, um sich dahinter zu verstecken. Wenn Sie als Scharfschütze hinter einem Baum liegen, werden Sie von gegnerischen Einheiten erst spät erkannt und bieten wenig Angriffsfläche.

WAFFEN & AUSRÜSTUNG

Wie verringere ich die Streuung?

Die geringste Streuung der Waffen erreichen Sie, wenn Sie sich auf den Boden legen. Besonders das MG mit seiner hohen Schussfrequenz neigt zu extremer Streuung. Aber auch in der knienden Position erreichen Sie eine starke Verbesserung. Diese hat darüber hinaus auch den Vorteil, dass Sie schnell wieder auf den Beinen sind und die Stellung wechseln können.

Warum treffe ich nicht?

Im Gegensatz zu anderen Spielen brauchen die abgeschossenen Projektile eine kurze Zeit, bis sie ihr Ziel erreichen. Das bedeutet: Je weiter Sie von Ihrem Ziel entfernt sind, desto länger benötigt das Projektil. Um ein bewegliches Ziel zu treffen, müssen Sie also ein wenig vor den Gegner zielen, damit er in Ihr Geschoss läuft.

Habe ich getroffen?

Nachdem Sie einen Schuss mit dem Scharfschützengewehr abgefeuert haben, gehen Sie automatisch aus der Zoom-Ansicht und laden die Waffe nach. Um das zu verhindern, halten Sie nach dem Schuss die linke Maustaste gedrückt. Damit bleiben Sie in der Zoom-Ansicht und sehen, wo das Geschoss einschlägt.

Wie werfe ich eine Granate weiter?

Machen Sie die Granate scharf und springen Sie in die Luft. Noch weiter werfen Sie, wenn Sie Anlauf nehmen und springen.

FAHR- UND FLUGZEUGE

Wie erledige ich Panzer?

Wenn Sie gerade keine Panzerfaust zur Hand haben, genügen auch einige Granaten. Werfen Sie diese unter den Panzer. Dort richten Sie den meisten Schaden an. Mit einer Panzerfaust sollten Sie einen Panzer nur von hinten oder der Seite angreifen. Ein Treffer auf das Heck des Panzers zerstört ihn sofort.

Wie erledige ich einen Mannschaftstransporter?

Die beste Waffe ist natürlich die Panzerfaust. Aber auch mit dem MG können Sie ordentlich Schaden anrichten. Schießen Sie entweder auf die Seite oder am besten auf das Heck des Fahrzeugs. Frontal ist der Transporter gegen Kugeln immun.

Wozu dient der Transporter?

Neben dem Transport von Einheiten ist er auch für den Nachschub zuständig. Im Inneren können sich Soldaten aufmunitionieren oder heilen.

Wie setze ich den Jeep als Bombe ein?

Geben Sie Vollgas und rasen Sie auf ein anderes Fahrzeug zu. Ein Aufprall bei hoher Geschwindigkeit lässt Ihr Fahrzeug explodieren und zerstört dabei das andere. Steigen Sie aber früh genug aus, damit Sie sich nicht selber in die Luft jagen.

Wie passiere ich unbeschadet Minen?

Am sichersten ist, wenn die Minen von einem Mechaniker entschärft werden. Da Sie aber nicht immer einen Mechaniker an Ihrer Seite haben, gibt es einen kleinen Trick. Fahren Sie in Schrittgeschwindigkeit über die Minen. Auf diese Weise werden sie nicht ausgelöst.

Warum fährt mein Schlachtschiff nicht weiter?

Wahrscheinlich haben Sie es auf eine Sandbank gesteuert. Auf der Karte erkennen Sie diese Bereiche daran, dass sie sich vom restlichen Wasser hellblau abzeichnen.

Wie viele Soldaten platziere ich in einem Landungsboot?

Am besten nicht mehr als vier. Für den Fall, dass Sie von einer Bombe getroffen werden, halten sich die Verluste in Grenzen. Verteilen Sie Ihre Leute nach Möglichkeit auf mehrere Boote. Das verwirrt einerseits die Bomber-Piloten und hält eventuelle Verluste gering.

Womit steuere ich das Flugzeug?

Das beste Eingabegerät ist der Joystick. Mit diesem ist es ein Kinderspiel, auch schwierige Manöver zu fliegen. Wenn Ihnen keiner zur Verfügung steht, können Sie auch die Maus oder die Pfeiltasten einsetzen. Mit der Maus sollten Sie zusätzlich die Tasten für die Seitenruder benutzen, um enge Kurven zu fliegen.



Im Inneren des Transporters können Sie Ihre Munitionsvorräte auffrischen und werden medizinisch versorgt.

Wann setze ich die Bordkanone des Flugzeugs ein?

Viele Spieler setzen die Bordkanone des Flugzeugs nur zum Luftkampf ein. Dabei eignet sie sich für erfahrene Flieger auch hervorragend für Bodenziele. Infanteristen können Sie mit einem einzigen Treffer ausschalten. Aber auch Jeeps und Truppentransporter lassen sich mit der Kanone besser ausschalten als mit den Bomben.

Wie platziere ich meine Bomben genauer?

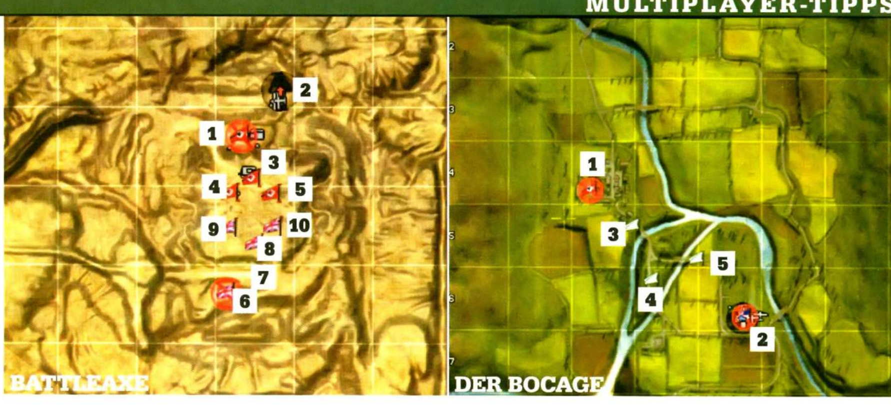
Viele Spieler machen den Fehler, dass sie waagerecht über den Boden fliegen und die Bomben abwerfen. Durch die Fluggeschwindigkeit fliegen die Bomben aber meist weiter als geplant und verfehlen ihr Ziel. Fliegen Sie die Ziele immer im Sturzflug an. Auf diese Weise können Sie das Ziel mit Ihrem Fadenkreuz anvisieren. Achten Sie darauf, dass Sie den Sturzwinkel nicht verkleinern, nachdem Sie die Bombe abgeworfen haben. Sonst berühren Sie den Sprengkörper mit den Tragflächen.

Wie sammle ich einen Kopiloten auf?

In einem heißen Gefecht ist es sehr riskant, zu landen, um einen Kopiloten einzusammeln. Fliegen Sie deshalb sehr dicht über dem Boden auf den „Anhalter" zu. Dieser muss die „Benutzen"-Taste gedrückt halten, sobald Sie über ihm sind. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, sitzt er kurze Zeit danach hinter Ihnen im Flugzeug.



Auch ohne Red Bull verleiht einem Battlefield 1942 Flügel. Probieren Sie, per Luftlandung eine Basis einzunehmen, oftmals sorgt das beim Gegner für Überraschungen.



SCHLACHTFELDER

Auf den Karten sind jeweils alle Einstiegs- und Eroberungspunkte für den Modus Eroberung (Conquest) eingezeichnet. Achtung, in anderen Spielmodi können Einstiegspunkte und Fahrzeugzahl variieren!

BATTLEAXE

Achse

1 – Hauptbasis (nicht einnehmbar)
1 Panzer Mk. VI Tiger
1 Panzerhaubitze SdKfz. 124 Wespe
1 Truppentransporter
2 Flak

2 – Einstiegspunkt Nord
2 Jagdflieger Junkers Ju 87B Stuka
1 Flak

3 – Einstieg Mitte
2 Panzer Mk. IV
MG-Nest

4 – Westlicher Einstieg
MG-Nester

5 – Östlicher Einstieg
MG-Nester

Alliierte

6 – Hauptbasis
1 Panzerhaubitze M7 Priest
1 Panzer M10 Wolverine
1 Truppentransporter

7 – Einstieg Süd
2 Jagdflieger Spitfire, 2 Flaks

8 – Einstieg Mitte
2 Panzer M4 Sherman

9 – Westlicher Einstieg
MG-Nester

10 – Östlicher Einstieg
MG-Nester

DER BOCAGE

Achse

1 – Hauptbasis (nicht einnehmbar)
2 Panzer Mk. VI Tiger
1 Truppentransporter
1 Kübelwagen
2 Messerschmitt Bf-109e
1 MG-Nest
3 Flak

Alliierte

2 – Hauptbasis (nicht einnehmbar)
1 Panzer M10 Wolverine
1 Panzer M4 Sherman
1 Truppentransporter
1 Jeep
1 B-17 Flying Fortress
2 P-51 Mustang
2 Flak

3 – neutraler Punkt Nord
1 MG-Nest (Scheune Dachboden)
1 Flak

4 – Neutraler Punkt Süd
1 Panzerhaubitze SdKfz.124 Wespe bzw. M7 Priest
1 Flak

5 – Neutraler Punkt Ost
1 Flak

CHARKOW

Achse

1 – Hauptbasis (nicht einnehmbar)
2 Panzer Mk. IV
2 Truppentransporter
1 Kübelwagen
2 Messerschmitt Bf-109e

Alliierte

2 – Hauptbasis (nicht einnehmbar)
2 Panzer T-34/85
2 Truppentransporter
1 Jeep, 2 Jagdflieger YAK-9

Neutrale Punkte

3 – Westlicher Eroberungspunkt
1 Panzer T-34/85 bzw. Mk. IV

4 – Mittlerer Eroberungspunkt
2 BM-13N-Katyusha „Stalin-Orgeln" bzw. Panzerhaubitzen SdKfz. 124 Wespe, 1 Flak

5 – Östlicher Eroberungspunkt
1 Panzer T-34/85 bzw. Mk. IV

BERLIN

Achse

1 – Einstieg Nord
Nur Munitionskisten

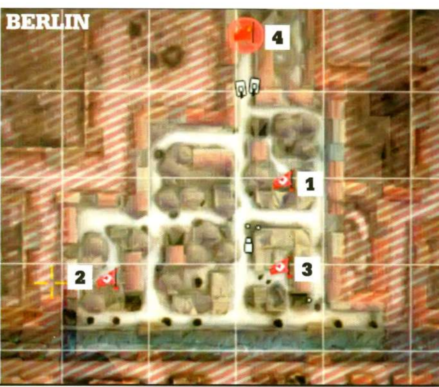
2 – Westlicher Einstieg
1 Panzer Mk. IV

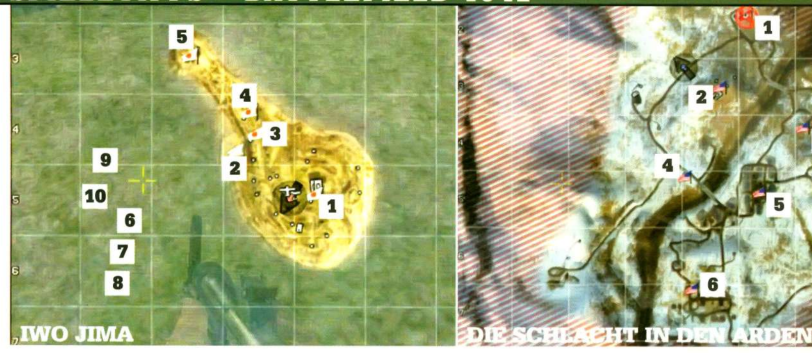
3 – Östlicher Einstieg
MG-Nester, 1 Truppentransporter

Alliierte

4 – Hauptbasis (nicht einnehmbar)
1 Panzer T-34/85
1 Panzer T-34/76







IWO JIMA

Achse

1 – Hauptbasis (Süden)
2 Panzer Chi Ha 97
1 Kübelwagen
1 Aichi D3A1 Val
1 A6M Zeke/Zero

2 – Südwestlicher Einstieg (Strand)
Keine Abwehreinrichtungen

3 – Südöstlicher Einstieg
Bunker mit MG

4 – Nordöstlicher Einstieg
Bunker mit MGs

5 - Nördlicher Einstieg
1 Panzer Chi Ha 97, Bunkeranlagen mit Kanonen und MGs

Alliierte

6 – Flugzeugträger USS Enterprise, Bug
Steuerung des Schiffs

7 – Flugzeugträger USS Enterprise, Mittschiff
2 Landungsboote

8 – Flugzeugträger USS Enterprise, Flugdeck
1 SBD-6 Dauntless
1 F4U Corsair

Insgesamt 4 Flak

9 – Schlachtschiff HMS Prince of Wales, Bug
Geschützbatterien
Steuerung des Schlachtschiffs

10 – Schlachtschiff HMS Prince of Wales, Heck
2 Landungsboote, Geschützbatterien

DIE SCHLACHT IN DEN ARDENNEN

Achse

1 – Hauptbasis (nicht einnehmbar)
1 Panzer Mk. VI Tiger, 4 Panzer Mk. IV
1 Panzerhaubitze SdKfz. 124 Wespe

Alliierte

2 – Nordwestlicher Einstiegspunkt (Windmühle)
1 Panzer M4 Sherman, MG-Nester

3 – Nordöstlicher Einstieg
1 Panzer M10 Wolverine
MG-Nester

4 – Westlicher Einstieg
Bunker mit MG

5 – Östlicher Einstieg
MG-Nester

6 – Hauptbasis
2 Panzer M4 Sherman
1 Haubitze M7 Priest
2 Truppentransporter
MG-Türme

EL ALAMEIN

Achse

1 – Hauptbasis (nicht einnehmbar)
1 Panzer Mk. VI Tiger, 3 Panzer Mk. IV
1 Panzerhaubitze SdKfz. 124 Wespe
1 Truppentransporter, 3 Kübelwagen, MG-Nester, 3 Junkers Ju 87B Stuka, 1 Messerschmitt Bf-109e

Alliierte

2 – Hauptbasis (nicht einnehmbar)
3 Panzer M4 Sherman
1 Panzer M10 Wolverine
1 Panzerhaubitze, 1 Flak, MG-Nester
1 Truppentransporter
3 Jeeps, 3 Spitfire
1 B-17 Flying Fortress

Neutrale Punkte

3 – Nördlicher Eroberungspunkt
1 Panzer Mk. IV bzw. M4 Sherman
1 Kübelwagen bzw. Jeep, 1 MG-Nest

4 – Südlicher Eroberungspunkt
1 Panzer Mk. IV bzw. M4 Sherman
1 Kübelwagen bzw. Jeep
1 Flak, 1 MG-Nest

5 – Östlicher Eroberungspunkt
1 Panzer Mk. IV bzw. M4 Sherman
1 Panzerhaubitze SdKfz. 124 Wespe bzw. M7 Priest, 1 MG-Nest

6 – Extra
1 Kübelwagen

7 – Extra
1 Jeep

GAZALA

Achse:

1 – Hauptquartier (nicht einnehmbar)
1 Junkers Ju 87B Stuka, 3 Flak
2 Messerschmitt Bf-109e
2 Kübelwagen, 3 Panzer Mk. IV
1 Panzerhaubitze SdKfz.124 Wespe
1 Truppentransporter

2 – Einstiegspunkt Süd
2 Panzer Mk.IV, 1 Kübelwagen
1 Panzerhaubitze SdKfz.124 Wespe

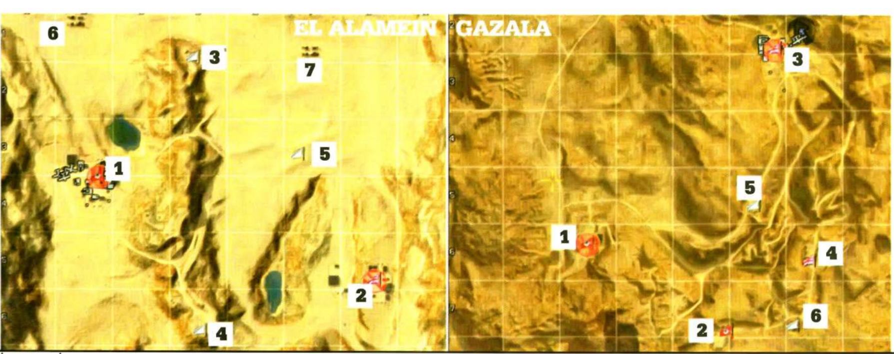
Alliierte

3 – Hauptquartier (nicht einnehmbar)
1 Panzerhaubitze M7 Priest, 3 Panzer M4 Sherman, 1 Truppentransporter, 2 Flak, 2 Jeeps, 3 Spitfire

4 – Einstiegspunkt Ost
2 Panzer M4 Sherman, 1 Jeep
1 Panzerhaubitze M7 Priest

5 – Neutraler Punkt Mitte
2 Panzer Mk. IV bzw. M4 Sherman
2 Flak

6 – Neutraler Punkt Süd
Leer







GUADALCANAL

Achse

1 – Hauptbasis (nicht einnehmbar)
1 Truppentransporter, 2 Panzer Chi Ha 97, 2 Panzerhaubitzen SdKfz. 124 Wespe, 2 Kübelwagen 3 Flak, 2 A6M Zeke/Zero 1 Aichi D3A1 Val

2 – Einstiegspunkt Mitte
1 Panzer Chi Ha 97

3 – Einstiegspunkt U-Boot
Torpedos, Steuerung des Schiffs

4 – Einstiegspunkt Zerstörer IJN Akizuki Class, Bug
Steuerung des Schiffs, Geschützbatterien, Wasserbomben und Radar

5 – Einstiegspunkt Zerstörer IJN Akizuki Class, Heck
Steuerung des Schiffs, 2 Geschützbatterien, 2 Landungsboote

2 MGs mittschiffs

6 – Einstiegspunkt Zerstörer IJN Akizuki Class, Bug
Steuerung des Schiffs
Geschützbatterien
Wasserbomben und Radar

7 – Einstiegspunkt Schlachtschiff IJN Akizuki Class, Heck
Steuerung des Schiffs, Geschützbatterien, 2 Landungsboote

2 MGs mittschiffs

Alliierte

8 – Hauptbasis (nicht einnehmbar)
3 Panzer M4 Sherman, 2 Panzerhaubitzen M7 Priest, 1 Truppentransporter, 2 Jeeps, 2 F4U Corsair, 1 Jagdbomber SBD-6 Dauntless

9 – Einstiegspunkt Mitte
1 Panzer M4 Sherman

10 – Einstiegspunkt Zerstörer USN Fletcher Class, Bug
Steuerung des Schiffs, Geschützbatterie, Wasserbomben und Radar

11 – Einstiegspunkt Zerstörer USN Fletcher Class, Heck
Steuerung des Schiffs, 2 Geschützbatterien, 2 Landungsboote

2 MGs mittschiffs

12 – Einstiegspunkt Zerstörer USN Fletcher Class, Bug
Steuerung des Schiffs
Geschützbatterie
Wasserbomben und Radar

13 – Einstiegspunkt Schlachtschiff USN Fletcher Class, Heck
Steuerung des Schiffs
2 Geschützbatterien
2 Landungsboote

2 MGs mittschiffs

14 – Einstiegspunkt U-Boot
Steuerung des Schiffs, Torpedos

Neutrale Punkte

15 – Östlicher Eroberungspunkt, 1 Panzer M4 Sherman bzw. Chi Ha 97, 1 Panzerhaubitze M7 Priest bzw. SdKfz. 124 Wespe, 1 Jeep bzw.

16 – Westlicher Eroberungspunkt, 1 Panzer M4 Sherman bzw. Chi Ha 97, 1 Jeep bzw. Kübelwagen

MARKET GARDEN

Achse

1 – Hauptquartier (nicht einnehmbar)
3 Panzer Mk. IV, 2 Panzer Mk. VI Tiger
1 Truppentransporter, 1 MG-Nest
2 Kübelwagen, 5 Flak
1 Panzerhaubitze SdKfz.124 Wespe

Alliierte

2 – Hauptquartier (nicht einnehmbar)
2 P-51 Mustang, 4 Jeeps
1 B-17 Flying Fortress

3 – Neutraler Punkt
Keine Abwehreinrichtungen

4 – Neutraler Punkt – Kirche
2 Panzer Mk. IV bzw. M4 Sherman

5 – Neutraler Punkt
Keine Abwehreinrichtungen

6 – Neutraler Punkt
Keine Abwehreinrichtungen

7 – Neutraler Punkt
1 MG-Nest, 1 Truppentransporter

KURSK

Achse

1 – Hauptquartier (nicht einnehmbar), 1 Kübelwagen, 1 Panzer Mk. VI Tiger, 2 Panzer Mk. IV, 1 Truppentransporter, 1 Junkers Ju 87B Stuka, 1 Messerschmitt Bf-109e

Alliierte

2 – Hauptquartier (nicht einnehmbar), 2 Yak 9, 2 Panzer T-34/85, 1 Panzer T-34/76, 1 Jeep, 1 Truppentransporter

3 – Neutraler Punkt – West
1 Panzer Mk. VI Tiger bzw. T-34/76

4 – Neutraler Punkt – Ost
2 Panzerhaubitzen SdKfz.124 Wespe bzw. BM-13N Katyusha „Stalin-Orgel", 1 Flak

STALINGRAD

Achse

1 – Hauptbasis (nicht einnehmbar)
2 Panzer Mk. IV, 1 Kübelwagen, 1 MG

Alliierte

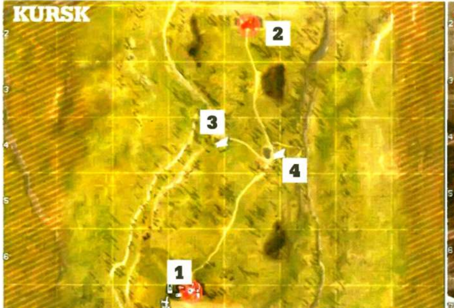
2 – Hauptbasis (nicht einnehmbar)
2 Panzer T-34/85, 1 Jeep, 3 MGs

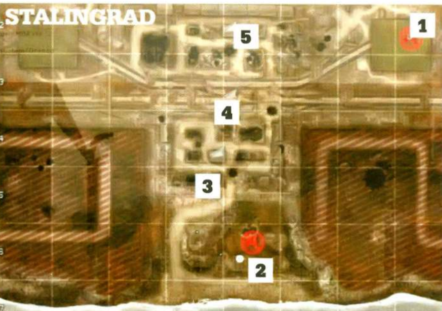
Neutrale Punkte

3 – Südlicher Eroberungspunkt, 1 MG-Nest

4 – Mittlerer Eroberungspunkt, 5 MG-Nester

5 – Nördlicher Eroberungspunkt, 1 MG-Nest







MIDWAY

Achse

1 – Zerstörer, Heck, 2 Landungsboote, Geschütze

2 – Zerstörer, Bug, Geschütze, Wasserbomben und Radar, Steuerung des Schiffs

2 MGs mittschiffs

3 – Schlachtschiff, Heck, 2 Landungsboote, Geschütze

4 – Schlachtschiff, Mittschiff, Geschütze, Steuerung des Schiffs

5 – U-Boot
Torpedos, Steuerung des Schiffs

6 – Zerstörer, Heck, 2 Landungsboote, Geschütze

7 – Zerstörer, Bug, Geschütze, Wasserbomben und Radar, Steuerung des Schiffs

2 MGs mittschiffs

8 – Flugzeugträger, Heck, 2 Landungsboote

9 – Flugzeugträger, Flugdeck, 1 Aichi D3A1 Val, 1 A6M Zeke/Zero

10 – Flugzeugträger, Bug, Steuerung des Schiffs, Insgesamt 4 Flak

Alliierte

11 – Zerstörer, Heck, 2 Landungsboote, Geschütze

12 – Zerstörer, Bug, Geschütze, Wasserbomben und Radar, Steuerung des Schiffs

2 MGs mittschiffs

13 – Schlachtschiff, Heck
2 Landungsboote, Geschütze

14 – Schlachtschiff, Bug
Geschütze, Steuerung des Schiffs

15 – U-Boot
Torpedos, Steuerung des Schiffs

16 – Zerstörer, Heck, 2 Landungsboote, Geschütze

17 – Zerstörer, Bug, Geschütze, Wasserbomben und Radar, Steuerung des Schiffs

2 MGs mittschiffs

18 – Flugzeugträger, Bug
Steuerung des Schiffs

19 – Flugzeugträger, Mittschiff, 2 Landungsboote

20 – Flugzeugträger, Flugdeck, 1 SBD-6 Dauntless, 1 F4U Corsair, insgesamt 4 Flak

Neutrale Punkte

21 – Kleine Insel, 1 Panzer Chi Ha 97 bzw. M4 Sherman, 1 Truppentransporter, 1 Geschützbunker

22 – Hauptinsel
2 Torpedobomber, 1 Truppentransporter, 1 Kübelwagen bzw. Jeep
3 Flak, 2 Geschützbunker

23, 24 – Bojen

OMAHA BEACH

Achse

1 – Nordbunker
1 Panzer Mk. VI Tiger,
1 Truppentransporter,
Geschützbunker, MGs

2 – Südbunker, 1 Panzer Mk. IV, Geschützbunker, MGs

Alliierte

3 – Zerstörer, Bug, Geschützbatterien, Wasserbomben und Radar, Steuerung des Schiffs

4 – Zerstörer, Heck, 2 Landungsboote, Geschützbatterien

2 MGs mittschiffs

Neutrale Punkte

5 – Eroberungspunkt Strand (nur für Alliierte)
1 Panzer M4 Sherman, 1 Jeep

WAKE

Achse

1 – Flugzeugträger, Heck
2 Landungsboote

2 – Flugzeugträger, Flugdeck, 1 Aichi D3A1 Val, 1 A6M Zeke/Zero

3 – Flugzeugträger, Bug
Steuerung des Schiffs, insgesamt 4 Flak

4 – Zerstörer, Heck, 2 Landungsboote, Geschützbatterie

5 – Zerstörer, Bug, Geschützbatterien, Wasserbomben und Radar, Steuerung des Schiffs

2 MGs mittschiffs

Alliierte

6 – Nordwest, 1 Panzer M4 Sherman bzw. Chi Ha 97, 1 Jeep bzw. Kübelwagen

7 – Norden, 1 Truppentransporter, 1 Jeep bzw. Kübelwagen, 1 Flak
1 Geschützbatterie

8 – Flughafen, 1 SBD-6 Dauntless bzw. Aichi D3A1 Val, 1 F4U Corsair bzw. A6M Zeke/Zero, 2 Jeeps
3 MGs, 1 Panzer M4 Sherman bzw. Chi Ha 97, 2 Geschützbunker, 2 Flak

9 – Strand, 1 Flak, 1 Geschützbunker

10 – Südwesten, 1 Truppentransporter, 1 Panzer M4 Sherman bzw. Chi Ha 97, 1 Jeep, 1 Flak

11, 12 – Extras, 1 Geschützbunker, 1 Jeep bzw. Kübelwagen

TOBRUK

Achse

1 – Hauptquartier (nicht einnehmbar)
1 Truppentransporter, 1 Kübelwagen, 1 Panzerhaubitze SdKfz.124 Wespe, 3 Panzer Mk. IV, 1 Panzer Mk. VI Tiger

Alliierte

2 – Hauptquartier
1 Panzer M10 Wolverine, 1 Panzer M4 Sherman, 1 Truppentransporter,
1 Jeep, 1 Panzerhaubitze M7 Priest,
1 MG-Nest

3 – Einstiegspunkt
Keine Abwehreinrichtungen

4 – Einstiegspunkt
1 Panzer M4 Sherman, 1 MG-Nest

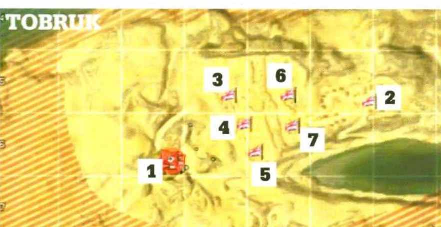
5 – Einstiegspunkt, 1 MG-Nest

6 – Einstiegspunkt
1 Panzer M4 Sherman, 1 MG-Nest

7 – Einstiegspunkt
1 Panzer M4 Sherman, 1 MG-Nest

THOMAS EDER, LARS THEUNE, FLORIAN WEIDHASE, STEFAN WEISS, RALPH WOLLNER





Mafia – The City of Lost Heaven

Hobby-Ganoven und Möchtegern-Mafiosi finden hier Hilfe. Unsere Lösung macht Sie zum Don.

01: Ein unwiderstehliches Angebot

Sie müssen die beiden Mafiosi in Sicherheit bringen. Fahren Sie konzentriert und vorsichtig – biegen Sie nach Möglichkeit in Gassen ab. Vermeiden Sie unbedingt einen Crash. Denken Sie daran: Die Mafiosi können auf die Verfolger schießen – aber nur aus der rechten Fahrzeugseite. Sobald die Kerle abgeschüttelt sind, geht's gemächlich zu Salieris Bar. Zur Navigation: Die Terranova-Brücke ist gesperrt – nehmen Sie eine andere Strecke.

02: Auf der Flucht

Diese Mission dient zunächst nur Ihrer Orientierung. Transportieren Sie die Fahrgäste, halten Sie die Geschwindigkeitsbegrenzung ein und fahren Sie niemanden über den Haufen – sonst ist die Mission gescheitert.

02-02: Auf der Flucht – Die Kaffeepause

Laufen Sie geradeaus und dem Pfeil nach, weiter geradeaus, leicht links und dann wieder in eine Seitengasse, die per Pfeil angezeigt wird. Hier geht es links eine Treppe hoch und danach gleich nach rechts – geradeaus landen Sie in einer Sackgasse. Auf dem Hof mit dem Teppich geht es rechts eine Treppe hinunter und wieder auf die Straße – dort biegen Sie links ab und folgen erneut dem Pfeil. Diagonal rechts durch den nächsten Hinterhof, zurück auf die Straße und schon sind Sie in der rettenden Bar.

03: Molotow-Party

Kurz vor dem Ziel fahren Sie links auf den Parkplatz. Von hier kommen Sie über die Rückseite durch eine Gittertür an den Parkplatz. Verpassen Sie als Erstes der Wache am Tor einen Hieb mit der Keule und nehmen Sie die Waffe an sich. Jetzt prügeln Sie die drei geparkten Wagen zu Klump. Wenn Sie auf den Einsatz der Mollis verzichten, ersparen Sie sich eine Rangelei mit vier Gangstern. Sobald alle drei Autos schrottreif sind, geht's mit dem Wagen aus dem Schuppen (Falconer Blue) zurück in die Bar.

04: Reine Routine

Holen Sie eine Waffe und sprechen Sie zweimal mit Ralph – er bringt Ihnen bei, wie man einen Bolt B knackt. Dann geht's auf in die Stadt. Sie müssen lediglich den Wagen fahren, während Sam und Paulie das Schutzgeld kassieren. Sie haben es nicht eilig – legen Sie sich also nicht unnötig mit der Polizei an.

04-03: Reine Routine – Clarks Motel

Gehen Sie um das Motel herum auf die Rückseite des Gebäudes. Über einen Tisch und einige Kisten gelangen Sie auf den Balkon und ins Innere. Passen Sie auf den Wachhund im Hof auf – wenn er Ihnen zu nahe kommt, verpassen Sie ihm eine Kugel. Im oberen Stockwerk öffnen Sie als Erstes die Klotür rechts und erledigen den einzelnen Gangster. Im Zimmer gegenüber der Balkontür finden Sie eine Thompson. Am Ende des Gangs rechts befindet sich hinter einem normalen Zimmer ein Bad – dort finden Sie einen Verbandskasten. Wenn alle Schergen erledigt sind, können Sie Sam retten. Vorsicht: Sobald Sie aus dem Zimmer kommen, wartet ein weiterer Gegner auf Sie.

04-04: Reine Routine – Schnapp ihn dir!

Noch vor dem Tunnel baut Ihr Opfer einen Unfall – in dem Moment können Sie sich daneben setzen und die Reifen zerschießen. Jetzt haben Sie einen Geschwindigkeitsvorteil. Spätestens im Tunnel sollten Sie es dann schaffen, den Gegner mit gezielten Schüssen aus dem Auto heraus zu beseitigen.

05: Fairplay

Fahren Sie zur Rennstrecke. Beim Pförtner steigen Sie aus, sprechen ihn an und fahren dann mit ihm zusammen zur Garage. Dort übernehmen Sie den Rennwagen. Fahren Sie nun unter Ausnutzung der beiden Abkürzungen im Arbeiterviertel zu Lucas Bertone. Sobald dieser den Wagen etwas entschärft hat, geht's auf dem gleichen Weg zurück zur Rennstrecke.

L
M
N



Schicken Sie zunächst die Wache schlafen. Dann bearbeiten Sie die drei Autos mit dem Baseball-Schläger. So ersparen Sie sich Ärger mit den Besitzern.

Sie müssen über die Kisten springen, um in das Motel zu gelangen. Vorsicht: Hier draußen treibt ein bissiger Hund sein Unwesen.

Fahrtipps

1. Bremsen Sie nur bei gerade stehenden Rädern – sonst kommen Sie ins Schleudern.
2. Nehmen Sie in Kurven den Fuß vom Gas. Rollen Sie durch die Kurve.
3. Geben Sie nach einer scharfen Kurve behutsam Gas, sonst bricht das Heck aus.
4. Wenn Ihr Wagen abhebt, drücken Sie sofort auf die Taste zum Zurücksetzen. Sie werden zwar mit einigen Sekunden bestraft, können aber weiterfahren.

06: Fairplay – Vor dem Rennen

Sie müssen ganze fünf Runden auf dem tückischen Rennkurs absolvieren und obendrein noch als Erster über die Ziellinie kommen. Ihre Gegner fahren nicht sonderlich schnell – sie rempeln aber für ihr Leben gern. Bleiben Sie am Start auf der linken Seite und weichen Sie dem stehen gebliebenen Wagen aus. Wenn Sie sich außen halten, schaffen Sie es schon in der ersten Schikane, die Führung zu übernehmen. Nun müssen Sie nur konzentriert und vorsichtig fahren.

06-05: Fairplay – Lucas Bertone

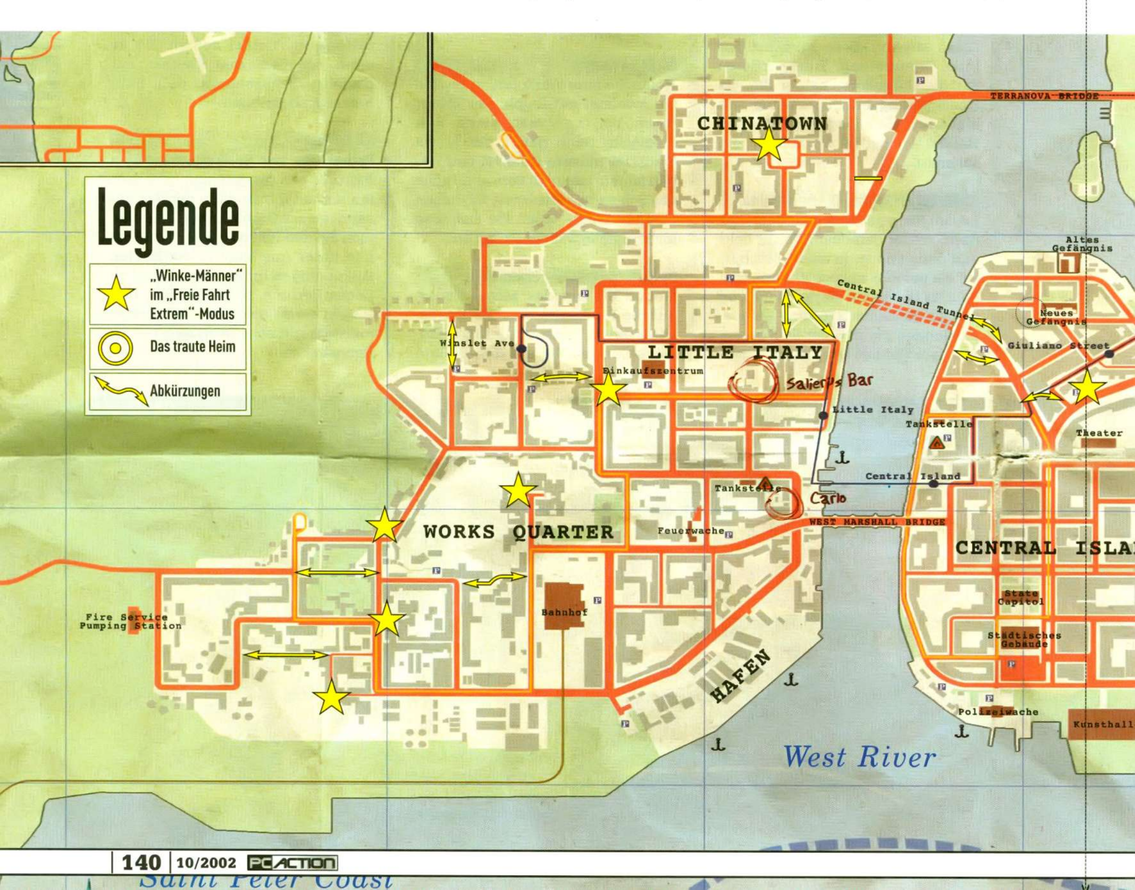
Lucas zeigt Ihnen zum ersten Mal, wie Sie ein besonderes Auto knacken. Dies wird er in Zukunft des Öfteren tun. Freundlicherweise sagt er Ihnen auch, wo Sie ein entsprechendes Vehikel finden. Mit Ausnahme dieser Mission handelt es sich bei den Bertone-Einsätzen stets um Bonusmissionen. Es springt immer ein schicker Wagen dabei heraus – es kann aber mitunter auch gefährlich werden.

07-03: Sarah – Überraschung

In einer Seitengasse unweit der Bar werden Sie und Sarah angegriffen. Während Sie sich mit den ersten drei Schwerenötern prügeln, rennt Sarah in eine weitere Gasse. Behalten Sie das Mädchen im Auge – es rennt nämlich einer weiteren Gruppe finsterer Gestalten in die Arme. Prinzipiell gilt: Jeder Gauner, den Sie angreifen, lässt von Sarah ab. Verteilen Sie also erst mal eine großzügige Runde Prügel mit Ihrem Schlagring. Jetzt hängt Ihnen der ganze Mob am Hals. Der Trick: Schlagen Sie unentwegt und gehen Sie dabei rückwärts. So landen Sie jede Menge Treffer. Nach und nach haben die Gegner genug und verziehen sich. Verfolgen Sie die Jungs nicht, sondern gehen Sie zu Sarah und bringen Sie sie nach Hause.

07-06: Gewöhn dich besser dran – Die Service-Station

An der Service-Station geht's brachial zur Sache. Sie dürfen nicht schießen, sonst fliehen die Anführer. Viel wichtiger als Ihre eigene Gesundheit ist die von Paulie. Wenn er draufgeht, dürfen Sie gleich noch mal anfangen. Der Trick der vorangegangenen Mission funktioniert auch hier: Prügeln Sie im Rückwärtsgang. Vorsicht: Allzu leicht passiert es, dass Sie aus Versehen Paulie einen Hieb verpassen – halten Sie sich also nach Möglichkeit weit genug entfernt. Versuchen Sie,



alle Gegner auf sich zu locken. So bleibt Paulie weitestgehend unverletzt und kann von hinten auf die Schläger einprügeln.

Schusswechsel

Sobald alle Schläger am Boden liegen, zücken Sie die Pistole. Rennen Sie einfach den Weg entlang, die Treppe rauf und runter in den Hof. Insgesamt sieben Gegner stellen sich Ihnen in den Weg. Wildes Geballer bringt hier nichts – zielen Sie genau und schießen Sie nur aus der Hocke. Warten Sie die Nachladepausen der Gegner ab, um leichtes Spiel zu haben.

07-07: Gewöhn dich besser dran – Die Jagd

Verfolgen Sie die Schurken – konzentrieren Sie sich dabei alleine auf das Fahren. Paulie ballert hin und wieder auf die Gegner – am Ende bleibt der Wagen aber immer in einer Gasse stehen. Sollten Sie die Feinde vorher anhalten, ist die Mission geschafft, sobald Sie aus dem Auto aussteigen. Auch wenn die Mission – wie Sie in der folgenden Einspielung sehen – nicht erfolgreich war, ist sie beendet. Sie können den Ausgang der Szene nicht beeinflussen.

08-02: Die Hure – Hotel Corleone

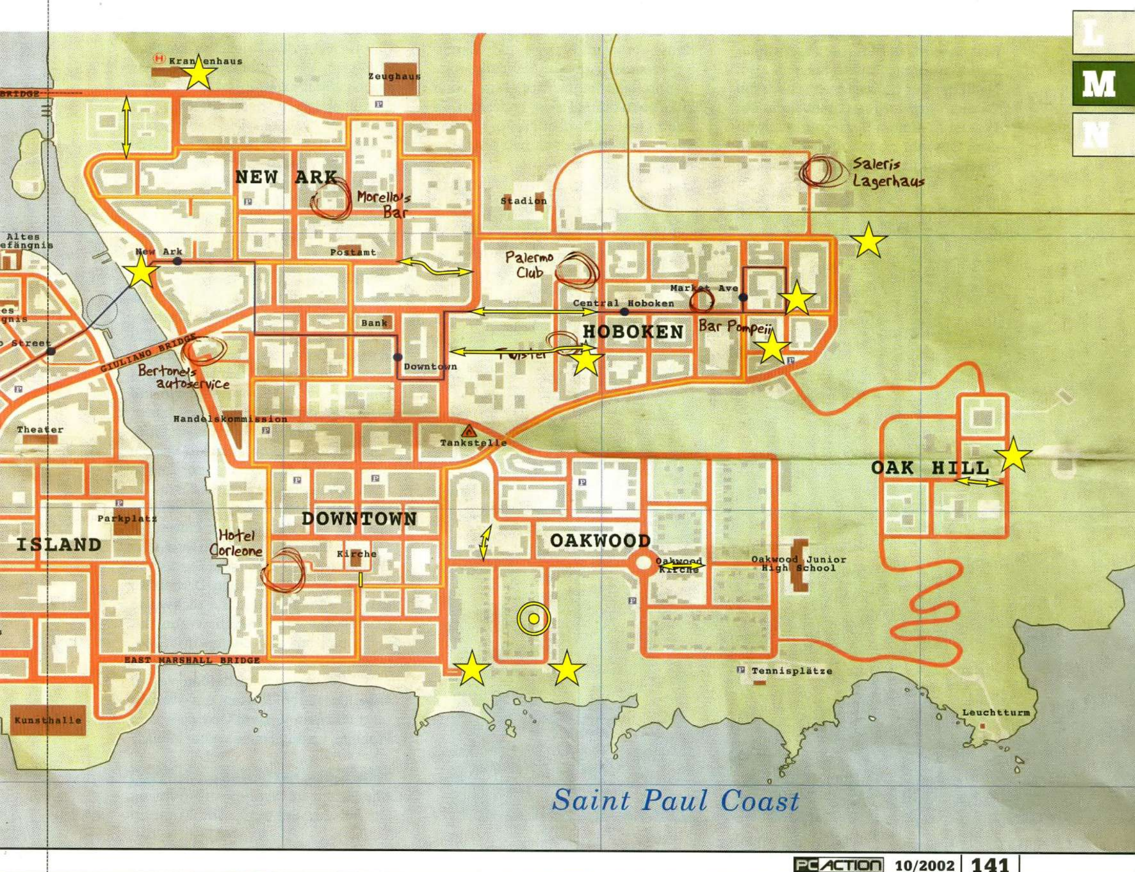
Betreten Sie das Hotel und fragen Sie an der Rezeption nach dem Manager. Wer in vollendeter Mafia-Manier spielen will, spricht das Opfer zunächst an – das ist aber nicht erfolgsentscheidend. Um für den folgenden Kampf gut gerüstet zu sein, stellen Sie sich in die Ecke des Restaurants. Etliche Bodyguards und sogar einige Bordellbesucher greifen nämlich zu den Waffen. Kämpfen Sie sich bis in die Lobby vor. Dort gehen Sie hinter den Tresen in den kleinen Raum. Hier finden Sie den Schlüssel zum Büro des Managers und einen Erste-Hilfe-Kasten. Arbeiten Sie sich nun nach oben. Es stellen sich Ihnen

Verfolgungsjagden

Andauernd müssen Sie entweder vor jemandem flüchten oder selbst ein Fahrzeug verfolgen. Diese Tipps helfen weiter.

1. Wenn Sie manuell schalten, können Sie ein gutes Stück schneller fahren als mit der Automatik.
2. Versuchen Sie, Ihre Verfolger in Hindernisse zu locken. Fahren Sie dazu möglichst eng an Laternen, Straßenbahnen oder Brückenpfeilern vorbei.
3. Wenn noch kein allgemeiner Alarm ausgelöst wurde, können Sie Ihrer Verhaftung entgehen, indem Sie die Polizisten beseitigen.
4. Der Fahndungsbalken verschwindet mit der Zeit, wenn Sie kein Polizist sieht.
5. Wechseln Sie Fahrzeuge oder versuchen Sie Ihr Glück zu Fuß, wenn die Polizei hinter Ihnen her ist – das verwirrt die Cops ungemein.
6. Wenn etwas Abstand hergestellt ist, schlagen Sie Haken. Wenn Ihre Verfolger Sie nicht mehr sehen können, haben Sie es geschafft.

L M N





Um gegen den flüchtigen Gauner eine Chance zu haben, müssen Sie die Reifen zerschießen.

Achten Sie auf die Szene an der Brücke, wenn Sie den Rennwagen zu Lucas Bertone bringen.

Tom blockiert dem schon schwer angeschlagenen Paulie den Weg. So kann er nicht getroffen werden.

noch einige Gegner in den Weg – es ist also Vorsicht geboten. Im zweiten Stock finden Sie die leichte Dame. Im dritten Stock ist das Büro samt einer Wache. Wenn Sie am Schreibtisch die Aktionstaste drücken, sammelt Tom automatisch Dokumente ein und bringt die Bombe an. Flüchten Sie.

08-03: Die Hure – Über den Dächern

Laufen Sie rechts die Feuerleiter hoch – oben geht es wieder rechts weiter. Wenn Sie sich hier zu viel Zeit lassen, haben Sie einige Polizisten am Hals. Sputen Sie sich also. Nach der Tür geht es rechts über die Dächer weiter. Ihnen steht dann ein Polizist in einiger Entfernung mit einem Gewehr gegenüber. Erledigen Sie ihn möglichst schnell (Sie haben die verbleibende Munition im nächsten Abschnitt bitter nötig) und gehen Sie in den Hof. Trick: Sobald Sie die erste Stufe nach unten gehen, erscheinen jede Menge Polizisten. Gehen Sie wieder nach oben auf das Dach und erledigen Sie die Kerle von dort. Ein Kinderspiel, da die Jungs Ihnen nicht folgen. Vorsicht: Links über Ihnen steht ein Polizist auf dem Dach – warten Sie geduldig, bis er sich zeigt. Wenn Sie nun in den gesäuberten Hof gehen, achten Sie auf den Polizisten, der sich hinter dem Vorsprung versteckt (siehe Screenshot). Auf dem Weg zur Holztreppe erscheinen auf dem Dach links noch einmal zwei Polizisten. Je nach Gesundheitszustand können Sie den Kampf aufnehmen oder einfach flüchten.

08-03

Zur Kirche (Holzleiter)

Schalten Sie den Gewehrschützen möglichst schnell aus. Vorsicht, links erscheint ein Cop, der Ihnen das Leben schwer machen kann.

08-04: Der Priester – Die Überraschung

Auf dem Weg nach unten durch den Glockenturm finden Sie ein großes Erste-Hilfe-Paket. Damit sind die Wunden der Polizei-Schlacht vergessen. Ganz unten werden Sie Zeuge der Beerdigung. Pusten Sie den ersten Gegner vor der Tür um und flüchten sich dann nach links hinter den Altar. Von hier können Sie nach und nach die Gangster in den Bänken, auf der Kanzel, am Beichtstuhl (links) und ganz oben auf der Orgel erledigen. Für die weit entfernten Gegner ist das Gewehr des Polizisten bestens geeignet. Wenn alle Gegner in der Kirche hinüber sind, stürmen noch einmal einige Gangster durch die Tür ins Innere. Vorsicht: Die Kerle haben Schrotflinten – halten Sie also Abstand und erledigen Sie die finsteren Typen aus sicherer Entfernung. Nach geschlagener Schlacht schnappen Sie sich den Leichenwagen und fahren zurück zur Bar.

09-03: Ausflug aufs Land – Die Farm

Gehen Sie auf dem Bauernhof ganz nach hinten bis zu den letzten Gebäuden. Dort steht der LKW. Nachdem Sie sich das Ganze genauer angeschaut haben, sind Sie plötzlich von Feinden umgeben. Am LKW treffen Sie auf zwei Ganoven, am Schuppen hinter dem Wagen lauert Ihnen noch einer auf. Säubern Sie den großen Schuppen von Gegnern. Kurz vor der Treppe nach oben befindet sich ein Erste-Hilfe-Kasten. Vorsicht: Die Schurken verstecken sich mit Vorliebe hinter Türen. An den Treppen wollen Ihnen die Gegner im nächsthöheren Stockwerk stets in den Rücken fallen. Drehen Sie den Spieß um, indem Sie rückwärts die Treppen hochgehen. Wenn der Schuppen frei von Gegnern ist, begeben Sie sich auf den Rückweg zu den LKWs. Aus den beiden vorher verschlossenen Hütten am Wegesrand stürmen je zwei Gegner – kein Problem, wenn man es vorher weiß.

09-04: Ausflug aufs Land – Sams Rettung

Mit Paulie im Schlepptau geht es zurück zur Scheune. Ihr Kumpan

läuft schnurstracks in den Schuppen und holt ein Brecheisen, um das Tor zu öffnen. Dann wird's nochmal heiß – säubern Sie in gewohnter Manier die Scheune. Kurz nachdem Paulie losgelaufen ist, um den Laster zu holen, treffen zwei Wagen mit je zwei Gegnern ein. Entweder eröffnen Sie von dem Scheunendach aus das Feuer oder Sie rennen sofort nach unten. Wenn Paulie schon schwer angeschlagen ist, müssen Sie diese Gegner beseitigen, bevor er ankommt.

09-05: Ausflug aufs Land – Die Rückfahrt

200 Schuss Munition und drei feindliche Fahrzeuge: kein Problem. Fangen Sie an zu ballern, wenn der Wagen nur noch einige Meter entfernt ist. Ein volles Magazin in den Kühler reicht aus, um die Kiste in die Luft zu jagen. Laden Sie nach jedem Fahrzeug nach.

09-07/08: Ausflug aufs Land – Lucas Bertone

Wenn Sie Lucas einen Freundschaftsdienst erweisen, zeigt er Ihnen anschließend, wo Sie gefahrlos einen Ulver Airstream stehlen können. Um rechtzeitig zu dem Freund von Lucas zu kommen, müssen Sie die nördliche Abkürzung in Hoboken nutzen (siehe Karte).

10: Omerta

Um überhaupt zu erfahren, wo Sie Frank finden, müssen Sie nacheinander drei Informanten abklappern (Biff in Chinatown, Toni auf Central Island bei der Kunsthalle und „Idiot Joe" bei Lucas unter der Brücke). Der letzte Kontakt ist nicht sehr gesprächig. Reden Sie so lange mit ihm, bis das Gespräch nicht weitergeht. Schauen Sie sich nach Polizisten um – wenn die Luft rein ist, konfrontieren Sie Joe mit handfesten Argumenten. Nach ein paar Ohrfeigen singt er wie ein Vögelchen. Von Oakwood aus müssen Sie Frank und seine Bewacher quer durch die Stadt bis zum Flughafen verfolgen. Zwischendurch versperrt Ihnen ein LKW den Weg – lassen Sie sich dadurch nicht aufhalten.

10-04: Omerta – Am Flughafen

Zunächst müssen Sie dem Polizeiwagen ausweichen, um nicht unter die Räder zu kommen. Räumen Sie dann im Terminal auf. Rüsten Sie sich mit den Waffen Ihrer Gegner aus und benutzen Sie im Bedarfsfall den Erste-Hilfe-Kasten an der Wand. Frank flieht – aber es besteht kein Grund zur Eile. Verlassen Sie den Terminal Richtung Flugfeld. Sie können sich nun zu Fuß mit den vielen Gegnern auseinander setzen oder sich den LKW schnappen. Franks Bewacher über den Haufen zu fahren, spart jede Menge Munition und schont die eigene Gesundheit enorm.

10 goldene Verkehrsregeln

1. Halten Sie sich – wenn die Zeit es erlaubt – an die Geschwindigkeitsbegrenzung.
2. Straßenschilder, Hydranten und Telefonzellen lassen sich umfahren – alle anderen Hindernisse sind hart wie Beton.
3. Wenn man Ihnen einen Strafzettel aufbrummt, nehmen Sie ihn an. Sie haben genug Geld. Nach drei Verwarnungen ist jedoch die Geduld der Gesetzeshüter zu Ende.
4. Straßenbahnen bremsen nicht – für niemanden.
5. Unfälle schaden nicht nur dem Auto, sondern bei starken Einschlägen auch dem Fahrer und etwaigen Passagieren.
6. Fahrzeuge können so stark beschädigt werden, dass steile Steigungen nicht mehr befahrbar sind.
7. Die Hupe wirkt wahre Wunder – Autos und Fußgänger machen brav Platz. Selbst Streifenpolizisten springen entsetzt zur Seite.
8. Auf Gehsteigen und Promenaden zu fahren, ist keine Straftat – solange Sie sich an die Geschwindigkeitsbegrenzung halten.
9. In einem Polizeiwagen dürfen Sie so schnell fahren, wie Sie wollen.
10. Wenn Sie zweimal schnell hintereinander die Gas-Taste drücken, schaltet das Automatikgetriebe einen Gang zurück. Sehr hilfreich bei steilen Strecken.

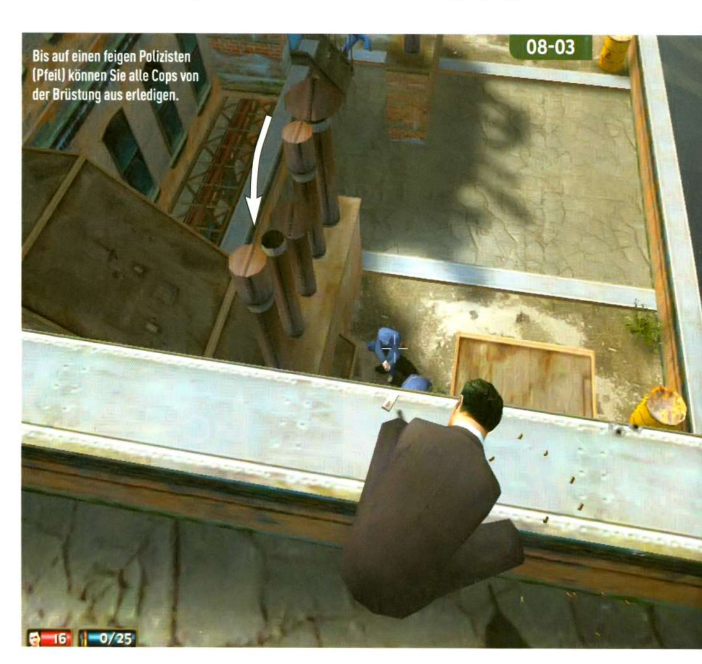
10-05: Omerta – Frank

Franks Familie ist in der Flugschule – bewacht von zwei Gegnern. Hier finden Sie ein weiteres Erste-Hilfe-Paket. Nachdem Sie mit der Frau gesprochen haben, gehen Sie zurück zu Frank und bringen ihn zu seiner Familie. Die Tickets liegen auf der Theke im Terminal. Leider ist mittlerweile die Polizei eingetroffen – also müssen Sie sich einmal mehr zur Wehr setzen. Sobald mit Frank alles geregelt ist, müssen Sie nur noch die Bücher aus dem Schließfach der First National Bank holen.

10-07/08: Omerta – Lucas Bertone

Wenn Sie mögen, können Sie noch einen Auftrag von Lucas Bertone annehmen. Sie müssen für ihn einen ziemlich kräftigen Typen vermöbeln. Zum Dank zeigt Lucas Ihnen, wie Sie einen Thor 810 knacken und wo Sie einen finden. Einziger Haken





Bis auf einen feigen Polizisten (Pfeil) können Sie alle Cops von der Brüstung aus erledigen.

Verdammter Glückspilz

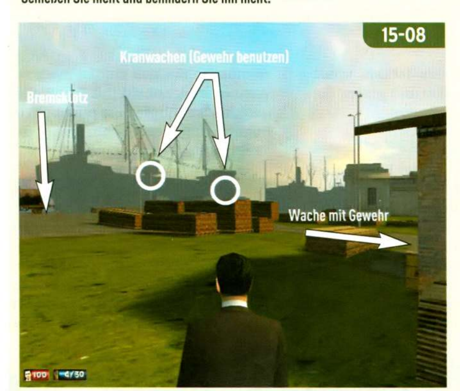
Bevor Sie Sergio Morello wirklich stellen können, passieren einige Missgeschicke.

15-02: DIE TELEFONZELLE
Suchen Sie sich vor der Mission ein möglichst schnelles Auto aus und hängen Sie die Verfolger ab. Versuchen Sie erst gar nicht, die Sache mit Waffengewalt zu lösen – Sie haben dann nur unnötigen Stress mit der Polizei.

15-04: DAS FEUERWERK
Warten Sie, bis die Wache am Auto ins Haus geht. Dann können Sie die Bombe anbringen.

15-06: FLUCHT
Paulie hat's so richtig vermasselt und Sie müssen's richten. Flüchten Sie vor den Gangstern.

15-07: DER BAHNÜBERGANG
Sie müssen Morello lediglich verfolgen – was in der Karre schon eine Kunst ist. Schießen Sie nicht und behindern Sie ihn nicht.



15-08: DER HAFEN
Der Hafen strotzt nur so vor schwer bewaffneten Wachen. Erledigen Sie die Gegner am Tor und schnappen Sie sich dann den LKW. Natürlich können Sie auch alle Feinde im Hafen eliminieren – das funktioniert auch, ist aber schwerer. Fahren Sie mit Vollgas immer geradeaus an der Mauer entlang. Aus allen Ecken kommen Gegner – ignorieren Sie diese. Am Ende des Hafens fahren Sie nach rechts. Parken Sie den Wagen hinter dem Lagerhaus. Von hier kümmern Sie sich um die Gegner in der Umgebung: Im Haus finden Sie einen Gegner mit Gewehr und einen Erste-Hilfe-Kasten. Mit dem Gewehr können Sie sich um die Schützen auf den Kränen kümmern. Säubern Sie den Bereich bis zu der Lagerhalle, in der sich Morello verschanzt (sein Wagen steht davor). Vorsicht: Die Gegner verschanzen sich hinter den Holzstapeln und Containern. Stellen Sie nun die Weichen so ein, dass die Tank-Waggons auf das Tor der Halle fahren können. Jetzt ziehen Sie den Bremsklotz am vorderen Waggon weg und schon ist der Weg frei.

15-09: SERGIO
Sergios letzte Bastion wird von einer Hand voll seiner Schergen bewacht. Nutzen Sie die Deckung gut aus und erledigen Sie die Jungs einen nach dem anderen. Schließlich muss Morello selber dran glauben. Im hinteren Zimmer der Halle gibt es noch einen Medizinschrank. Gehen Sie zurück zum geparkten LKW und sehen Sie zu, dass Sie aus dem Hafen kommen – überall sind wieder Gegner aufgetaucht, die Sie jedoch wieder in gewohnter Manier ignorieren.

15-12: LUCAS BERTONE
Der Auftrag von Lucas lautet diesmal, einen Verwundeten zum Arzt zu bringen. Sie müssen sich hier ziemlich beeilen und dürfen auf dem Rückweg keinen Crash bauen, sonst verreckt Ihr Passagier. Tipp: Der Mann, den Sie suchen, liegt am Zielpunkt in Little Italy in einer kleinen Ausbuchtung – der Typ auf dem Gehweg ist nicht der Richtige.

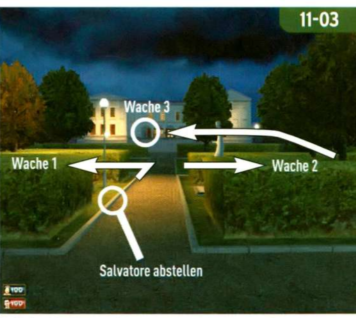
15-13: LUCAS BERTONE 2
Der Wagen wird von einem Schwarzen bewacht. Entweder erledigen Sie die Wache oder aber Sie knacken das Auto, wenn er gerade mal nicht hinschaut.

diesmal: Ein Bodyguard bewacht die edle Karosse. Schicken Sie den Gorilla ins Jenseits.

11-03: Besuch bei reichen Leuten – Die Villa
Fahren Sie an die Tür auf der Rückseite der Villa – Salvatore öffnet das Schloss ohne Probleme. Sie können sich jetzt mit der gesamten Wachmannschaft anlegen oder etwas subtiler vorgehen. Um unnötige Kämpfe zu vermeiden, hier die „sanfte" Variante: Lassen Sie Salvatore warten und knüppeln Sie die drei im Bild gezeigten Wachen der Reihe nach nieder. Wache 1 patrouilliert den linken Bereich, Wache 2 steht in einem Pavillon auf der rechten Seite. Über die rechte Seite des Gartens schleichen Sie zu Wache 3. Der Weg in die Villa ist frei. Hier geistert jedoch noch eine Putzfrau umher, die bei Ihrem Anblick sofort



Schalten Sie unbedingt den Scharfschützen auf dem Turm aus.



Schicken Sie die drei Wachen ins Land der Träume. Erst dann können Sie unbehelligt in die Villa eindringen.



Diese gut versteckte Kiste mit Handgranaten erleichtert die Mission im Parkhaus enorm.

die Wachen ruft. Lauern Sie der Dame auf und schicken Sie sie ebenfalls ins Land der Träume. Der Safe ist im ersten Stock.

11-04: Besuch bei reichen Leuten – Der Safe

Der Hausherr kommt zurück – schnappen Sie sich die Dokumente und dann nichts wie raus. Nehmen Sie die Hintertreppe nach unten und verlassen Sie die Villa durch den Hinterausgang. Beachten Sie die Wachen gar nicht, sondern laufen Sie nur zurück zur Pforte, hinter der Ihr Wagen steht. Bringen Sie anschließend Salvatore nach Hause.

12-02: Ein großer Deal! – Der Parkplatz

Gehen Sie über die Treppe rechts vom Eingang ganz nach oben – dort warten Ihre Geschäftspartner. Nach der Filmsequenz geht's richtig zur Sache. Oberste Priorität ist es mal wieder, Paulie und Sam zu beschützen. Feuern Sie ein paar gezielte Salven aus der Thompson in die Kühler der Wagen – diese explodieren und nehmen jede Menge Gegner mit. Eine Ebene tiefer finden Sie hinter einem Wagen eine Kiste mit vier Handgranaten. Das Erdgeschoss ist die gefährlichste Ebene – hier ist der Weg durch geparkte Wagen versperrt. Dank der Handgranaten räumen Sie aber auch hier auf. Wenn alle Gegner erledigt sind, frischen Sie Ihre Energie mit dem Erste-Hilfe-Kasten beim Pförtner auf und holen den LKW.

12-03: Ein großer Deal! – Verfolgungsjagd

Sie haben einen kleinen Vorsprung – nutzen Sie ihn. Schlagen Sie möglichst viele Haken und fahren Sie dann zum Lagerhaus. Vergessen Sie nicht, den Geschwindigkeitsbegrenzer einzuschalten, nachdem Sie die Verfolger abgehängt haben.

13-02: Bon Appétit! – Pepes Restaurant

Fliehen Sie sofort durch die Hintertür aus dem Restaurant. Im Hof gibt es zwei Wege – durch die Tür oder auf die Straße. Wenn Sie außen herum laufen, haben Sie es leichter. Am Ende der Gasse nieten Sie den ersten Gangster um, schnappen sich die Thompson und gehen dann um die Ecke. Locken Sie die anderen mit ein paar Salven an, ziehen Sie sich zurück und ballern Sie jeden um, der um die Ecke kommt. Vorsicht: Im ersten Stock am Fenster ist noch ein Schütze, den man allzu leicht übersieht. Im hinteren Teil des Lokals ist ein Erste-Hilfe-Kasten, der nur vor Ende des Kampfes zur Verfügung steht (das Restaurant ist danach nicht mehr betretbar).

13-04: Bon Appétit! – Carlo

Folgen Sie Carlo auf den Hof und erledigen Sie ihn. Sie müssen sich danach noch um drei weitere Typen kümmern – mit der Tommy-Gun kein Problem.

14-02: Happy Birthday! – Die Stadt

Um überhaupt auf den Dampfer zu kommen, gehen Sie in das Gebäude und legen einen schicken Matrosenanzug an.

14-03: Happy Birthday! – Auf der Party

Auf dem zweiten Deck am Heck ist die gesuchte Toilette. Den nötigen Schlüssel hat der Skipper – der einzige Matrose im gestreiften Oberteil (zweimal ansprechen!).

Variante 1: Putzjunge

Finden Sie auf dem untersten Deck in der Toilette auf der linken Schiffsseite den Eimer. Jetzt holen Sie die Pistole und machen schön den Dreck weg. Danach geben Sie den Schlüssel zurück.

Variante 2: Mafioso

Sie kümmern sich eine kalte Pizza um den Putzjob, holen die Knarre, verstecken sie in einem anderen Klo, geben den Schlüssel zurück und lassen sich bei der Kontrolle vom Skipper plump von der Seite anschwatzen. Alles besser, als Klos zu putzen! Sobald die Rede beginnt, können Sie zuschlagen. Sobald Sie die Waffe ziehen, werden die Wachen aufmerksam – beeilen Sie sich also. Erschießen Sie den Redner und machen Sie sich aus dem Staub. Paulie wartet schon auf der rechten Seite am Bug.

16-04: Crème de la Crème – Menschenjagd

Verfolgen Sie Morello. Er fährt über die Guiliano-Brücke und dann weiter Richtung Flughafen.

Variante 1 – Flughafen

Nachdem Ihr Wagen abstirbt, laufen Sie Richtung Flugfeld. Erledigen Sie die Bodyguards. Sam und Paulie kommen dann mit dem Wagen. Schießen Sie auf beide Motoren des Flugzeugs, bis diese brennen. Dann stürzt der Flieger nach dem Start ab.

Variante 2 – Brücke

Bleiben Sie an Morello dran – in den Bergpassagen ist das recht schwierig. Schalten Sie dort lieber manuell. Nach ziemlich langer Fahrt endet Morellos Karriere an einer Brückenbaustelle.

16-06/07: Crème de la Crème – Lucas Bertone

Sie müssen all Ihr Geschick aufbringen, um die Cops abzuhängen. Am Leuchtturm stellen Sie den Wagen an die Klippen. Wenn Sie die Schaltung auf manuell umstellen, können Sie den Wagen in Neutral-Stellung schalten (N). Er rollt dann von alleine den Abhang herunter. Stehlen Sie für die Rückfahrt ein Auto. Wenn Sie den Bonuswagen knacken wollen, kommt der Besitzer aus dem Restaurant. Erledigen Sie ihn und kehren Sie dann zur Bar zurück.

17-03: Wahlkampf – Das alte Gefängnis

Durch den Kanalschacht gelangen Sie in das Gefängnis. Verlassen ist

L
M
N



Vorsicht: Allzu leicht übersieht man den Schützen am Fenster. Also Obacht geben – länger leben.



Matrosenanzug statt Nadelstreifen: Dank der feschen Seemanns-Kluft kommen Sie ohne Probleme auf den Dampfer.



Wenn Sie das Klo nicht geputzt haben, müssen Sie die Waffe woanders verstecken.

dieser Bau aber mitnichten. Sie müssen sich gegen eine ganze Horde von Gegnern durchsetzen. Tipp: Sie kommen an einen Balkon. Von hier können Sie die Hunde im Hof erledigen – das erspart Ihnen später Ärger. Kämpfen Sie sich vorsichtig bis zum Turm durch.

17-04: Wahlkampf – Der Wachturm

Auf der Insel sehen Sie Ihre Zielperson. Mit der Zoomfunktion, einer ruhigen Hand und etwas Glück treffen Sie schon mit dem ersten Schuss. Geht's doch daneben, haben Sie noch einige Sekunden, bevor der Politiker abtransportiert wird. Laufen Sie nun die Treppe ganz nach unten. Durch den Kanal kommen Sie nicht zurück. Sie gelangen in den Hof mit den (hoffentlich toten) Hunden. Der Ausgang wird durch ein Vorhängeschloss versperrt, das Sie einfach aufschießen. Tipp: Auf der anderen Seite wartet schon die Polizei. Wenn Sie alle Waffen wegwerfen, haben Sie kein Problem. Ansonsten müssen Sie fliehen oder die Sache mit Waffengewalt regeln.

17-06/07: Wahlkampf – Lucas Bertone

Dank der Abkürzungen im Arbeiterviertel können Sie Lucas' Freund problemlos innerhalb der gegebenen Zeit abholen. Bei dem Luxusschlitten in Oak Hill sollten Sie zunächst die beiden Kerle vom Auto jagen. Sprechen Sie sie einfach an. Dann knacken Sie den Wagen und fahren nach Hause.

18-03: Nur zur Erholung – Grand Theft Truck

Der LKW fährt zu einem Lagerhaus und wird entladen. Danach schlagen Sie zu – versperren Sie dem Laster auf der Rückfahrt den Weg. Beim ersten Schuss steigt der Fahrer aus. Nach etwas Überzeugungsarbeit lässt der Fahrer die Papiere fallen.

18-04: Nur zur Erholung – Der Hafen

Fahren Sie die Straße entlang geradeaus, bis Sie auf Ihrer Linken die offene Lagerhalle sehen. Dort stehen die Kisten. Parken Sie den LKW so, dass die Ladefläche von der Rampe aus erreichbar ist. Der Vorarbeiter verlangt von Ihnen, Kisten zu schleppen. Sprechen Sie die beiden Arbeiter neben den Kisten an – die erledigen das für Sie. Nachdem der Vorarbeiter die Arbeit begutachtet hat, können Sie ihn ansprechen. Er verschwindet nun lange genug, dass Sie unbehelligt die Zigarrenkisten auf den LKW laden können.

18-05: Nur zur Erholung – Die Falle

Flüchten Sie zum Treffpunkt. Vorsicht: Der LKW kippt leicht und Ihre Widersacher rammen Sie mit Vorliebe. Am Treffpunkt erledigen Sie mit Sam und Paulie zusammen die Verfolger. Danach geht's zum Lagerhaus.

19-04: Der Nebenjob – Die Einkaufstour

Holen Sie erst die Waffen (Thompson, Colt 1911, S&W Model 27 Magnum). Um von Lucas ein Auto zu bekommen, müssen Sie ein Päckchen in der Nähe abliefern. Daraus resultiert jedoch noch ein Kampf. Obendrein müssen Sie ein Auto von Oakwood bis nach Central Island verfolgen. Unser Tipp: Stehlen Sie einfach ein vernünftiges Auto und holen Sie Paulie ab, ohne Station bei Lucas zu machen.

19-07: Der Nebenjob – Der Bankraub

Nehmen Sie den Schlüssel im Schalterraum. Vom Direktor im Obergeschoss holen Sie den Safeschlüssel. Seien Sie überall in der Bank vorsichtig – es gibt diverse Wachen, die den Helden spielen wollen. Mit der Beute geht es dann nach Hoboken.

20: Der Tod der Kunst

Wenn Sie mögen, können Sie noch einen Auftrag für Lucas erledigen und an einen schnittigen Wagen kommen – den können Sie aber nur noch für die Fahrt zum Museum nutzen. Tipp: Fahren Sie auf jeden Fall zum Waffendealer der letzten Mission. Hier können Sie sich nach Herzenslust mit Waffen und Munition eindecken – so wird der Endkampf sehr viel leichter.

20-05: Der Tod der Kunst – Großes Finale

Sie bekommen es mit Dutzenden von Gegnern zu tun. Bleiben Sie stets in der Hocke, laden Sie rechtzeitig nach und zielen Sie genau. Vorsicht bei den Treppen – hier wirft man Ihnen Granaten entgegen. Durchsuchen Sie stets die Gegner – Sie finden einige Granaten. Es gibt nur einen Erste-Hilfe-Kasten (an der Treppe vor dem Showdown mit Sam, heilt 50 Punkte). Sie werden sicherlich einige Anläufe brauchen – das ist normal. Da die Gegner immer an den gleichen Stellen auftauchen, ist es mit Übung durchaus möglich, diesen Kampf nahezu unverletzt zu bestehen.

20-06: Sam

Auf dem Bild sehen Sie genau, wie Sie sich positionieren müssen: gehockt mit dem Rücken zur Wand und die Deckung zur Linken. Richten Sie Ihr Fadenkreuz auf die Höhe von Sam aus. Nun müssen Sie seine Salven abwarten, einen Schritt gehockt nach rechts machen, zwei bis drei einzelne Schüsse aus der Thompson abgeben und wieder in Deckung gehen. Nach diversen Treffern zieht Sam sich zurück. Sie finden seine Blutspur im Gang. Folgen Sie der Spur mit der Waffe im Anschlag. Wenn Sie ungefähr die Hälfte zurückgelegt haben, springt Sam hinter der Ecke vor und schießt. Sie müssen schneller sein! FLORIAN WEIDHASE



Sam ist ein harten Knochen. Sie müssen immer wieder kurz aus Ihrer Deckung schauen, ein paar Schüsse abgeben und sofort wieder verschwinden. Anders ist dem Kerl nicht beizukommen.

Das Ding

Damit Sie mit den rauen Sitten des „Arctic-Shooters" besser zurechtkommen, bieten wir Ihnen mit unserer Komplettlösung Hilfestellung.

ALLGEMEINE TIPPS

Der Look-Modus

Wenn Sie diesen Modus aktivieren, wechseln Sie von der Verfolger- in die Ego-Perspektive. Mittels Zielkreuz lassen sich kleinere Alienformen leicht eliminieren. Im Vergleich zur Automatikziel-Funktion können Sie so wertvolle Munition sparen. Da Sie sich im Look-Modus nicht bewegen können, sollten Sie ihn nur benutzen, wenn die Aliens frontal auf Sie zukommen. Sollten Sie umzingelt werden, schalten Sie sofort zurück in die Verfolger-Sicht und erledigen die Feinde mit der Auto-Aim-Funktion. Der Look-Modus eignet sich hervorragend für weit entfernte Ziele.

Wir müssen draußen bleiben!

In den Außen-Levels herrschen dermaßen unmenschliche Temperaturen, dass Sie sich nur kurz dort aufhalten können. Ihren Teamkollegen scheint die Kälte allerdings nichts auszumachen. Da die Außerirdischen die Kälte scheuen, dürfen Sie Ihre Kumpels beruhigt unter freiem Himmel warten lassen. Hier sind sie sicher und können jederzeit abgeholt werden.

Die Entsorgung der Aliens

Da die kleinen Boden-Aliens nur wenige Treffer einstecken können, rückt man ihnen am besten mit dem MG oder der Schrotflinte zu Leibe. Größere außerirdische Lebensformen können durch Schusswaffen zwar geschwächt, aber nicht getötet werden. Um sie zu vernichten, müssen Sie sie so lange beharken, bis sich das Auto-Aim-Zielkreuz rot verfärbt. Jetzt können Sie das eklige Gesocks mit dem Flammenwerfer endgültig ins Jenseits befördern.

Einführung in die Gruppenpädagogik

In vielen Situationen sind Sie auf die Hilfe Ihrer Teamkollegen angewiesen. Techniker können defekte Türmechanismen reparieren, während Sanitäter Ihre Bande (und Sie natürlich auch) zu heilen vermögen. Leider sind die Nervenkostüme Ihrer Helfer eher dünn und oft geraten sie in Panik, töten Mitglieder oder sich selbst. Um dies zu verhindern, müssen Sie im Gruppenmenü des Öfteren nach dem Rechten sehen. Sollten Ihre Kameraden hektisch oder panisch wirken, spendieren Sie ihnen etwas Munition oder einen Erste-Hilfe-Pack und schon fühlen sie sich wieder wohl. In besonders heiklen Situationen kauern sich Ihre Kollegen auf den Boden und verweigern jeden Befehl. Wenn Sie jetzt nicht schnell handeln, bringen sie sich um.

Die Bluttests

Sie sind ein Witz! Da die Story vorbestimmt ist, verwandeln sich bestimmte Gruppenmitglieder zu gewissen Zeitpunkten in Monster. Dagegen ist kein Kraut gewachsen. Auch wenn der Bluttest negativ verläuft, kann es passieren, dass Sie Sekunden später von dem Probanden attackiert werden. Die Empfehlung des Tutorials, mit den Tests sparsam umzugehen, können Sie daher getrost ignorieren.

Das schnelle „I"

Um während der hektischen Gefechte nicht der Steuerung zum Opfer zu fallen, empfehlen wir Ihnen, innerhalb der Kämpfe die Waffen und Ausrüstungsgegenstände im Inventarbildschirm (drücken Sie die I-Taste) zu wechseln, da dadurch das Spielgeschehen pausiert. Wenn Sie die Waffen in der Schlacht manuell wechseln, kommt es oft zu Verwirrung und Sie verlieren entscheidende Sekunden.

KOMPLETTLÖSUNG

Level 1:

Die US-Basis

Begeben Sie sich in die Station und betreten Sie das Kommunikationszentrum zu Ihrer Linken. Hier erwartet Sie eine Lawine von Tutorials, die Sie über sich ergehen lassen müssen. Verlassen Sie den Raum und gehen den Korridor entlang, bis Sie zu einer verschlossenen Tür kommen, hinter der sich die Krankenstation verbirgt. Rennen Sie den Signalleuchten nach. Nach einem Fußmarsch kommen Sie in einen

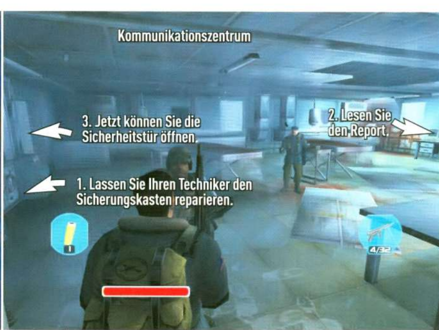


Um beim Einsatz mit dem Flammenwerfer nicht selbst zu Schaden zu kommen, müssen Sie immer rückwärts oder seitwärts laufen.



Ein großer Vorteil der geduckten Haltung ist die vergleichsweise große Reichweite des Flammenwerfers. Die Gegner haben keine Chance zur Flucht.


An vielen Levelanfängen können Sie eine Übersichtskarte finden. Prägen Sie sich die Anordnung der Räume genau ein.



Das zerstörte Kommunikationszentrum bietet ein Bild des Schreckens. Achten Sie darauf, dass Ihre Männer nicht in Panik geraten.

Krater mit drei Höhlen. Sammeln Sie alle Gegenstände auf, die Sie finden können. Flitzen Sie zurück zur Krankenstation und öffnen Sie die Tür. Lassen Sie den Sicherungskasten von Ihrem Techniker reparieren und aktivieren Sie den Computer. Verlassen Sie die Krankenstation durch die zweite Tür. Hinter der Tür mit dem defekten Sicherungskasten (Techniker hilft!) finden Sie einen Speicherpunkt und Munition. Gehen Sie nach draußen und folgen Sie den Signalleuchten zu einer Baracke. Begeben Sie sich nun zu den roten Signalleuchten beim Helikopter und nehmen Sie den Sprengstoff an sich. Nachdem Sie die Bomben im Kommunikationszentrum und in der Krankenstation angebracht haben, rennen Sie zurück zu den roten Signalleuchten.

Level 2:

Der norwegische Außenposten

Da der Eingang von einer Starkstromleitung versperrt wird, müssen Sie am Gebäude entlanggehen, bis Sie zu einem weiteren Einlass kommen. Reparieren Sie den Sicherungskasten am Ende des Korridors und benutzen Sie die Tür. Nehmen Sie alle Gegenstände an sich, die Sie im Raum finden können. Nachdem Sie Carter mit einem Erste-Hilfe-Pack verarztet haben, gehen Sie den Weg zurück, den Sie gekommen sind, und biegen Sie in den Eiskanal hinter den Trümmern ab. Betreten Sie den Raum am Ende des Kanals und nehmen Sie alle Gegenstände an sich. Geben Sie Carter eine Waffe und lassen Sie ihn den Sicherungskasten reparieren. Mit der Kamera können Sie an den Zahlencode für die Sicherheitstür heranzoomen. Gehen Sie durch die Sicherheitstür. Nehmen Sie den Schlüssel an sich und lassen Sie Cruz den Sicherungskasten reparieren. Jetzt können Sie den Schalter betätigen, der die Starkstromleitung ausschaltet. Rekrutieren Sie Cruz und öffnen Sie die Tür, die Sie noch nicht benutzt haben. Durchsuchen Sie den Raum und gehen Sie an der Starkstromleitung vorbei.

Der Bluttest

Folgen Sie den Signalleuchten, bis Sie zu einem Radiomast kommen. Untersuchen Sie die Hütte in Ihrer Nähe und folgen Sie der weiterführenden Reihe von Signalleuchten direkt gegenüber der Türöffnung. Lassen Sie die Hütte von Ihrem Techniker öffnen und nehmen Sie alle Gegenstände an sich. Kehren Sie zum Radiomast zurück und folgen Sie den Signalleuchten zu Ihrer Rechten. Sie gelangen nun zu einem großen Gebäude, in dem sich Pierce verschanzt hat. Untersuchen Sie den Raum, kehren Sie zum Radiomast zurück und verfolgen Sie die Signalleuchten zu Ihrer Rechten. Untersuchen Sie die gesamte Umgebung großflächig. Kehren Sie zurück zu Pierce. Der Bluttest wird jetzt automatisch durchgeführt. Töten Sie die zu Monster gewordenen Teammitglieder und verlassen Sie mit Pierce das Gebäude.

Level 3:

Die norwegische Basis

Sprinten Sie die Treppen des Aussichtsturms hinauf und untersuchen Sie den Raum. Steigen Sie mit Pace die Stufen hinab. Die Hauptbasis befindet sich zu Ihrer Rechten. Lassen

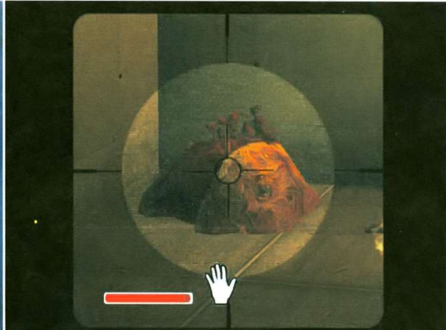


Oftmals verbergen sich hinter Tonnen und Kisten wichtige Einrichtungen.



Folgen Sie den Leucht-Pfaden in nummerischer Reihenfolge.


Wenn Sie sich in der Nähe Ihrer Kollegen befinden, bieten diese eventuell ihre Hilfe an.


Um den Nachschub der Aliens zu unterbrechen, vernichten Sie am besten ihre Nester.

Sie Pace den Sicherungskasten reparieren und betreten Sie die Basis. Benutzen Sie die Tür auf der rechten Seite. Gehen Sie durch die Tür am Ende des Raums. Lassen Sie den Sicherungskasten neben der Tür zu Ihrer Rechten von Ihrem Techniker reparieren und betreten Sie die Kantine. Um den Elektroschocker zu erhalten, zerschießen Sie die Kisten, auf denen er liegt. Gehen Sie nun in den hinteren Teil der Kantine, in der sich Williams verbarrikadiert hat. Durchsuchen Sie die Küche und speichern Sie ab. Gehen Sie den Weg zurück, den Sie gekommen sind, töten Sie die drei Monster und nehmen Sie alle Gegenstände an sich, die Sie finden können. Statten Sie nun Williams einen erneuten Besuch ab. Folgen Sie Williams in den Funkerraum, sammeln Sie alle Gegenstände ein und verlassen Sie das Gebäude durch die Hintertür.

Das Medizin-Zentrum

Gehen Sie in das Gebäude und lassen Sie möglichst schnell alle defekten Sicherungskästen im Hauptraum von Ihrem Techniker reparieren. Den folgenden Großangriff der Aliens können Sie nur mit viel Geschick überstehen. Am Ende der Angriffswellen brechen zwei Monster durch die Wand. Nachdem Sie den beiden Scheusalen das Handwerk gelegt haben, holen Sie Ihre Kollegen ab und flüchten aus dem Gebäude.

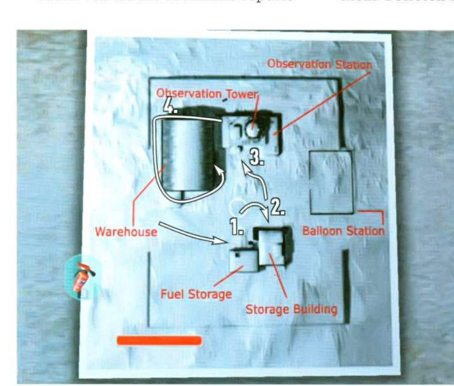
Level 4:

Die Wetterstation

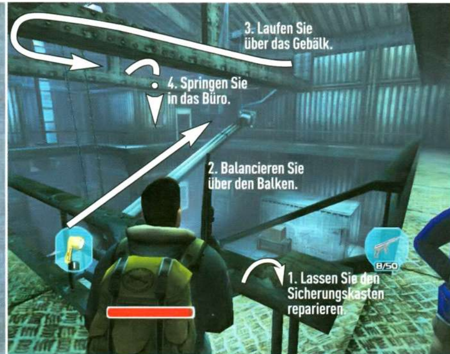
Sammeln Sie die Pistole bei der Leiche rechts von Ihnen ein und eilen Sie zum zweistöckigen Gebäude direkt vor Ihnen. Öffnen Sie die Tür im ersten Stock und kämpfen Sie sich bis zur Treppe durch. Gehen Sie auf das Dach und zerschießen Sie die Absperrung des Luftschachtes. Springen Sie in den Schacht. Zerstören Sie die beiden Gitter im Boden des Raumes, werfen Sie einen Leuchtkörper hinab und verstecken Sie sich in dem Schacht in der Wand. Nachdem die beiden Monster verbrannt sind, können Sie nach unten springen und den Schlüssel einsammeln. Betreten Sie nun das Gebäude mit dem Teleskop. Rennen Sie den Korridor entlang und durchsuchen Sie die Schränke nach Brauchbarem. Schlagen Sie sich durch das Gebäude, schnappen Sie sich den Schlüssel in der Küche und steigen Sie die Metalltreppen nach oben. Erkunden Sie den Raum sowie die Toilette und gehen Sie die Metalltreppe nach oben aufs Dach. Laufen Sie in den Teleskopraum und benutzen Sie sämtliche Terminals. Im Raum direkt unter Ihnen finden Sie einige nützliche Gegenstände. Zerschießen Sie die Tonnen auf dem Dach und klettern Sie zum Warenhaus hinüber. Laufen Sie den Sims entlang und zerstören Sie das Absperrgitter zu Ihrer Linken. Klettern Sie nun in den Lüftungsschacht.

Das Warenhaus

Reparieren Sie den Sicherungskasten und betreten Sie den Raum, in dem sich Collins befindet. Sammeln Sie alle Objekte und benutzen Sie den Computer. Gehen Sie mit Collins die Treppe hinab und lassen Sie ihn den Sicherungskasten reparieren. Balancieren Sie nun über den



Um nicht von der eisigen Kälte getötet zu werden, müssen Sie sich an die Reihenfolge auf der Karte halten. Achten Sie auf die vielen Hinterhalte.



Um über den Balken zu klettern, sollten Sie in den Schleichmodus wechseln. Erledigen Sie vorher alle Gegner im Erdgeschoss, die Sie finden können.



Betätigen Sie die Hebel und flüchten Sie aus dem Raum, ehe die Wachen Sie entdecken können. Jetzt können Sie im Zellentrakt richtig „aufräumen".



Die kleinen Aliens können sich durch die Lüftungsschächte weit verbreiten. Stoppen Sie die Invasion mit einem gezielten Schuss auf den Eingang des Schachtes.

Balken hinauf in den Dachstuhl. Laufen Sie vorsichtig über das Gebälk und springen Sie durch die Luke in das Büro, wo Sie den Schlüssel für die Tür im Erdgeschoss des Warenhauses finden. Flitzen Sie zu dieser Tür und benutzen Sie die Treppe. Töten Sie den ersten Endgegner, reparieren Sie den Sicherungskasten und verlassen Sie den Raum.

Level 5:

Die Unterwasserstation

Gehen Sie durch die linke Tür. Benutzen Sie die Tür zu Ihrer Linken und löschen Sie das Feuer. Benutzen Sie die gesprengte Tür und begeben Sie sich in den Kontrollraum 1. Betätigen Sie die Schalter 2, 3 und 4 und gehen Sie durch die Tür Nummer 4. Die Wachstumskammer ist ein Labyrinth, in dem Sie einen Schalter finden. Nachdem Sie ihn aktiviert haben, kehren Sie in den Kontrollraum 1 zurück und benutzen Hebel Nummer 1. Rennen Sie nun in den Trakt mit den drei Forschungsräumen, sammeln Sie alle Gegenstände ein und betreten Sie den „Prep Room". Gehen Sie durch die Tür in der Westwand.

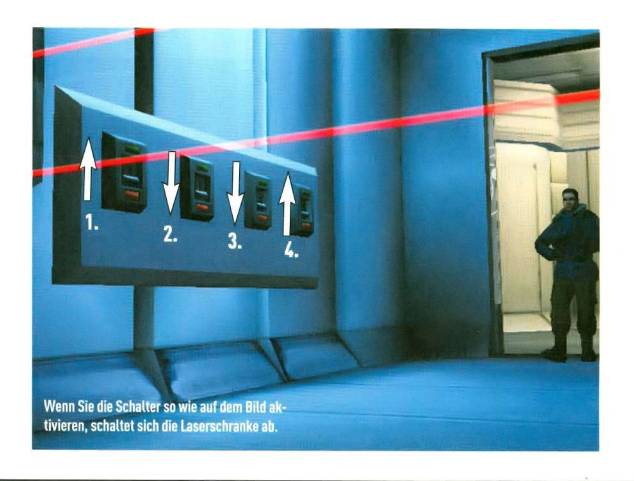
Der Test-Trakt

Hinter der westlichen Tür erwartet Sie Price. Die Treppe führt Sie hinab in den Kontrollraum 2. Untersuchen Sie den Raum und speichern Sie ab. Betätigen Sie alle Mechanismen bis auf Nummer 2, steigen Sie die Leiter in den Testtrakt hinab und richten Sie dort ein virtuelles Blutbad an. Da sämtliche Menschen, denen Sie begegnen, infiziert sind, können Sie diese gleich mit ausschalten. Nachdem Sie den Testtrakt gesäubert haben, gehen Sie zurück in Kontrollraum 2 und aktivieren Schalter Nummer 2. Jetzt können Sie Dr. Faraday aus Zelle 2 befreien. Flüchten Sie mit dem Doktor zurück zum Anfang des Levels.

Level 6:

Die Forschungsstation

Reparieren Sie den Sicherungskasten im Nebenraum und benutzen Sie alle Geräte im Hauptraum. Wenn das Monster um die Ecke gebogen ist, öffnen Sie die Tür, sammeln die Munition bei der Leiche ein und reparieren den Sicherungskasten. Betreten Sie den Sterilisationsraum und schließen Sie die Tür hinter sich. Händigen Sie Falchek die Munition aus und betätigen Sie den Schalter am Regal. Das Monster wird nun vom automatischen MG in Schach gehalten. Verlassen Sie mit Falchek den Raum und gehen Sie zurück in den Hauptraum. Die zweite Tür führt Sie in ein Durchgangszimmer, in dem Sie einen Sicherungskasten reparieren müssen. Sammeln Sie die Taschenlampe aus der Zelle ein und gehen Sie durch die zweite Tür. Im Lager finden Sie den Techniker Dixon. Befehlen Sie Falchek, Dixon zu heilen, und laufen Sie zusammen in den Hauptraum. Benutzen Sie die andere Tür und lassen Sie den Sicherungskasten von Dixon reparieren. Öffnen Sie die Tür, gehen Sie durch die Lichtschranke und rüsten Sie sich und Ihre Männer aus. Schalten Sie das automatische MG ab und erledigen Sie das Monster. Gehen Sie den Korridor entlang, auf dem das Monster patrouilliert ist, und benutzen Sie die Tür auf der linken Seite. Zu Ihrer Rechten befindet sich der Ruheraum. Benutzen Sie die ferngesteuerten MGs und zoomen Sie an die Zellennummern heran. Schicken Sie Dixon in den Gefängnistrakt und lassen Sie ihn nacheinander alle Zellen öffnen, während Sie ihm mit dem ferngesteuerten MG Feuerschutz geben. Nachdem Sie den nichtinfizierten Soldaten befreit haben, erhalten Sie den Code für die Laserschranke und können diese abschalten. Zerschießen Sie das Absperrgitter in Zelle 3. Der Lüftungsschacht führt Sie in einen Raum mit einem defekten Computer. Erledigen Sie sämtliche Monster, holen Sie Dixon und lassen Sie ihn



Wenn Sie die Schalter so wie auf dem Bild aktivieren, schaltet sich die Laserschranke ab.



In vielen Situationen ist die richtige Handlungsabfolge überlebenswichtig. Achten Sie darauf, dass Sie nicht vom patrouillierenden Alien entdeckt werden.

den Sicherungskasten für den Computer reparieren. Benutzen Sie nun den Aufzug bei den Laserschranken.

Level 7:

Die Untergrundbasis: Untergeschoss

Erledigen Sie alle Soldaten und rennen Sie durch die nächsten drei Türen, wobei Sie darauf achten müssen, jede hinter sich zu schließen. Benutzten Sie das ferngesteuerte MG, um die heranpreschenden Sturmtruppen zu eliminieren. Untersuchen Sie den Raum und begeben Sie sich zurück zum Anfang des Levels. Benutzen Sie die andere Tür. Ballern Sie sich durch die Gegnerscharen und zerschießen Sie das Absperrgitter. Kriechen Sie durch den Ventilatorschacht, zerstören Sie das Gitter am Ende und springen Sie in den Gang unter Ihnen. Kämpfen Sie sich durch die folgenden Räume und Korridore, bis Sie eine Treppe erreichen. Steigen Sie die Treppe empor. Nachdem Sie alle Monster getötet haben, gehen Sie zurück zur Tür, durch die Sie vorher noch nicht gegangen sind. Betätigen Sie den Mechanismus und begeben Sie sich in den Raum mit den vielen Schaltern. Aktivieren Sie zuerst den Schalter zu Ihrer Linken und danach die übrigen drei. Holen Sie den Rest Ihrer Truppe, gehen Sie durch die Tür, die vom dritten Schalter geöffnet wurde, und flüchten Sie mit dem Aufzug aus dem Level.

Die Untergrundbasis: Untergeschoss

Locken Sie das Monster in eine Kiste und betätigen Sie den Mechanismus an der linken Wand. Reparieren Sie den Sicherungskasten und verlassen Sie die Halle. Gehen Sie nach links und lassen Sie Ihren Techniker den Sicherungskasten reparieren. In dem dahinter liegenden Raum finden Sie eine MG-Fernsteuerung, mit deren Hilfe Sie den Plagegeistern in der Halle nebenan den Garaus machen können. Heilen Sie den angeschlagenen Temple, verlassen Sie den Raum und benutzen Sie die Tür gegenüber. Rekrutieren Sie den Techniker, gehen Sie zurück und untersuchen Sie die Halle sowie alle anschließenden Räume bis auf den in der hinteren rechten Ecke. Hier müssen Sie zuerst den Schalter für die zweite Tür aktivieren. Wenn die Sturmtruppen in dem Raum vor Ihnen sind, betätigen Sie den Hebel zu Ihrer Linken, wodurch die gegnerischen Truppen mit Gas um die Ecke gebracht werden. Sind alle Gegner erledigt, gehen Sie durch beide Räume und steigen die anschließende Treppe hinab. Zerschießen Sie die Laserschranke und gehen Sie durch die Tür. Im Tunnel gehen Sie nach rechts und reparieren den Sicherungskasten. Machen Sie sämtliche Gegner kalt und benutzen Sie die MG-Fernsteuerung in der kleinen Kabine, um die versteckten Bomben zur Detonation zu bringen. Lassen Sie den Sicherungskasten am Ende des Tunnels von Ihrem Techniker reparieren und betreten Sie den Saal. Gehen Sie die Treppen nach oben in das Kontrollhäuschen und bringen Sie den Sicherungskasten in Ordnung. Speichern Sie ab, gehen Sie wieder nach unten und betätigen Sie den Mechanismus neben der großen Tür. Töten Sie den zweiten Endgegner und aktivieren Sie den Schalter hinter ihm. Begeben Sie sich zurück in den Saal und laufen Sie durch die andere große Tür. Untersuchen Sie den Raum, betätigen Sie den Schalter und rennen Sie in die kleine Kabine. Jetzt nichts wie in den Aufzug und in den nächsten Level.

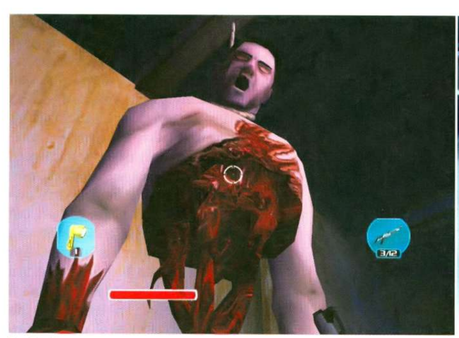
Level 8:

Die Waffenfabrik

Erledigen Sie die zwei Wachen und dringen Sie in das Gebäude ein. Benutzen Sie die linke Tür, ballern Sie sich durch den Vorraum und säubern Sie den angrenzenden Besprechungsraum von sämtlichen Sturmtruppen. Nachdem Sie sich durch zwei weitere Räume gekämpft haben, benutzen Sie den Computer und verlassen Sie den Raum durch die unverschlossene Tür. Nach etlichen Raum- und Korridor-Duellen müssen Sie Ihren Kollegen Powell aus den Fängen zweier Soldaten befreien, ehe diese ihn hinrichten. Wenn Sie sich die Treppe hinabgemetzelt haben, lassen Sie den Sicherungskasten im nächsten Raum von Ihrem Techniker reparieren. Aktivieren Sie die Vorrichtung im nächsten Raum und zerschießen Sie die Ölfäs-



Wenn Sie die Areale genau untersuchen, finden Sie viele Eastereggs, wie zum Beispiel diese beiden authentischen Filmbilder.



Um Panik zu vermeiden, müssen Sie Ihre Kollegen bei solchen leckeren Anblicken sofort wegschicken. Bei Panikanfällen benutzen Sie die Adrenalinspritze.



Nachdem Sie sich die C4-Bomben besorgt haben, machen Sie sich daran, die Flieger in die Luft zu sprengen. Insgesamt gibt es vier Flugzeuge.

ser im angrenzenden Korridor. Im Wachenraum lassen Sie die Tür von Ihrem Techniker instand setzen und holen sich den Schlüssel aus dem Nebenraum. Begeben Sie sich zurück zur verschlossenen Tür und betreten Sie den Sprengstoffraum. Sammeln Sie die C4-Bomben ein und verlassen Sie das Gebäude auf dem Weg, den Sie gekommen sind.

Der Geheimflughafen

Nehmen Sie sich jeden der vier Hangars auf dieselbe Weise vor. Zuerst töten Sie die Patrouillen mit dem Scharfschützengewehr, danach säubern Sie den Innenraum von sämtlichen Aliens. Jetzt nur noch die Bomben an die markierten Stellen montiert und ab zum nächsten Hangar. Nachdem Sie alle Sprengkörper angebracht haben, kämpfen Sie sich in den Kontrollturm und zünden die Bomben mit je einem gezielten Schuss aus dem Scharfschützengewehr. Wenn Sie alle Flieger unbrauchbar gemacht haben, kämpfen Sie sich Ihren Weg hinunter in den abgegrenzten Vorbereich und verlassen Sie den Level durch den Schacht.

Level 9:

Das Forschungslabor

Töten Sie das Monster im Schuppen und rüsten Sie sich aus. Gehen Sie den Felsvorsprung entlang, durch den Luftschacht und betreten Sie das Treppenhaus. Rekrutieren Sie den Sanitäter und bahnen Sie sich Ihren Weg hinab. Schalten Sie in jedem der folgenden Räume die automatischen MGs ab, bis Sie zwei streitenden Kollegen in die Arme laufen. Folgen Sie den weißen Streifen am Boden und benutzen Sie sämtliche Rechner. Beobachten Sie Stolls, während er zur Sicherheitstür läuft, mit der Kamera und öffnen Sie sie rechtzeitig mit dem grünen Rechner. Mit dem ferngesteuerten MG geben Sie Stolls Feuerschutz. Folgen Sie ihm und überstehen Sie die Gasfalle (siehe Bild). Retten Sie den Techniker aus dem Kontrollzentrum neben dem Schießstand und bringen Sie die Ölfässer mit dem ferngesteuerten MG zur Explosion. Töten Sie den dritten Endgegner mit dem Flammenwerfer. Flüchten Sie zurück zur Treppe und achten Sie auf die Explosionen. Verlassen Sie den Komplex durch den Lüftungsschacht am Ende und retten Sie sich ins Freie. Aktivieren Sie den Aufzug und verschwinden Sie aus dem Level.

Level 10:

Die Absturzstelle

Erledigen Sie die Soldaten mit dem Scharfschützengewehr und nutzen Sie jede sich bietende Möglichkeit, um sich aufzuwärmen. Folgen Sie Whitely in die Kuppel. Zerschießen Sie die Laserschranken und verlassen Sie die Kuppel durch die Tür auf der anderen Seite. Bleiben Sie an Whitely dran und töten Sie seine Leibwachen mit dem Scharfschützengewehr. Beschießen Sie Whitely so lange, bis Ihnen ein Helikopter zu Hilfe kommt. Wenn Sie um das Endmonster herumfliegen, müssen Sie die vier Ölfässer in Brand schießen sowie dem Ekelpaket ins Herz und in den Kopf ballern. Nachdem Sie das Ding erledigt haben, werden Sie von der Hauptperson des gleichnamigen John-Carpenter-Films gerettet. Geschafft! RALPH WOLLNER



Sie haben 30 Sekunden Zeit, um den defekten Sicherungskasten zu reparieren und den Gastank zu vernichten. Benutzen Sie hierzu das ferngesteuerte MG.



Den Sturmtruppen in der Außenwelt rücken Sie am besten mit dem Scharfschützengewehr zu Leibe. Nutzen Sie die Unterschlupfe, um sich aufzuwärmen.

ABO-ANGEBOT

ABRÄUMEN & SPAREN

Wer jetzt beim PC-Action-Miniabo zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für € 9,90 gibt's 3 Ausgaben PC Action + das Sonderheft Counter-Strike. Also gleich draufhalten!

Das Sonderheft Counter-Strike ist ein einmaliges Nachschlagewerk und Sammelsurium für *Half-Life*- und *Counter-Strike*-Fans. Die PC-Action-Redaktion und andere Profis beleuchten Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft des Spiels. Neben Tipps zu allen wichtigen Karten von *Counter-Strike* werden zudem viele weitere *Half-Life*-Modifikationen vorgestellt, die Sie größtenteils auch auf den beiden Cover-CDs finden können.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcaction.de.

PC Action im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher.

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag.

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

www.pcaction.de



☒ JA, ich möchte das Miniabo der PC Action.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Action mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer *(für evtl. Rückfragen)*

E-Mail-Adresse *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir PC Action, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 55,20/ Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Action wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

„PC-Action-Sonderheft Counter-Strike & Half-Life (dt.)"

(Artikelnr. 002057) Lieferung nur solange Vorrat reicht

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)
Kreditinstitut:
Konto-Nr.
BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PA MI 01

HARDWARE

Thrustmaster 360 Spider

Zubehör | Thrustmaster schickt ein neues Lenkrad auf die Strecke. Für nur 59 Euro bekommen Sie das Gerät im lizenzierten Ferrari-Look. Besonders schön sind die zwei am Lenkrad angebrachten Gas- und Bremshebel, die aber nicht benutzt werden müssen. Denn wer will, tritt die klassischen Pedale. Das Lenkrad verfügt über elf Aktionstasten und eine Richtungstaste mit acht Wegen. Damit ist immer der ideale Überblick gewährleistet. Damit das Gerät auch mit allen Spielen funktioniert, liegt dem Paket der bewährte Thrustmapper bei.
Info: Thrustmaster, 09123-96580 (www.thrustmaster.de)

Viele Noppen und schön fest: Hobbypiloten haben nur Spaß, wenn's gefühlsecht ist.



Internet Navigator Keyboard Special Edition (SE)

Zubehör | Logitech präsentiert eine neue Tastatur-Generation. Das Flaggschiff der Flotte ist das Internet Navigator Keyboard Special Edition (SE). Alle neuen Modelle verfügen über Spezialtasten, die einen schnellen Zugriff auf wichtige Funktionen ermöglichen. Für Musikliebhaber hält die Tastatur eine Besonderheit bereit: eine edel gestaltete Drehscheibe ermöglicht die Lautstärkeregelung direkt vom Keyboard aus. Ab August können Sie diese Tastaturen kaufen. Je nach Ausstattung kosten sie zwischen 19 und 49 Euro.
Info: Logitech, 069-92032165 (www.logitech.de)



Asthma-Fall Darth Vader schwört auf diese neue Logitech-Lungenmaschine.

Hama Smart Office Keyboard

Zubehör | Hama bringt eine neue Tastatur in den Handel. Mit über 45 Zusatzfunktionen soll nach Firmenangaben die Hand auf dem Keyboard „fixiert" werden. Damit wird die Maus überflüssig. Oft benutzte Funktionen führt das Keyboard mittels eines einfachen Tastendrucks aus, wobei Sie die Einstellungen per Software definieren können.
Praktisch ist die 3D-Scroll-Walze, die schnelles Blättern durch Dokumente und Internetseiten ermöglicht und Zugriff auf ein individuelles Shortcut-Menü bietet.
Die Schaltzentrale für Office-Anwender ist samt Software für etwa 50 Euro erhältlich.
Info: Hama, 09091-502115 (www.hama.de)

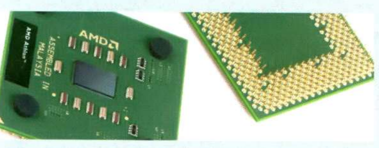


Fast so komplex wie eine Frau: Viele Knöpfe und keiner weiß, wo was geht.



BESSERWISSER

SASCHA PILLING ÜBER INTEL, AMD UND 3 GHZ



Auch gekühlte Komponenten können heiß werden. Die neue Technologie setzt wohl auch in puncto Wärmeentwicklung neue Maßstäbe.

Heute schon Methusalem?

Die nächste Generation von Zentralprozessoren rollt auf uns zu. Diese werden voraussichtlich nicht mehr in aktuelle Boards passen. Denn: AMD plant die Einführung der neuen 166-MHz-FSB-Technologie. Und bisher unterstützen fast alle Hauptplatinen nur maximal 133 MHz. Neukäufer werden so gleichzeitig an ein neues Mainboard gebunden, genau wie bei zukünftigen Intel-Prozessoren, die 70 Watt Leistung benötigen – während bisherige Boards nur 60 Watt bieten. Die Upgrade-Problematik (oder -Entscheidung) dürfte sich den meisten Anwendern aber nicht stellen. Denn wer braucht schon 3 GHz, wenn neue Spiele wie *Unreal Tournament 2003* bereits mit 1.500 MHz sehr gut laufen? Schwein gehabt. Und das ist gut so.

Waitec Frisby II

Laufwerke | Okay, zugegeben, wieso das Gerät Frisby heißt, konnte uns auch niemand verraten. Aber wie der Namensvetter ist auch dieses Gerät todschick. Wer also auf schnuckelige Laufwerke steht und 249 Euro übrig hat, bekommt dafür einen externen 40fach-CD-Brenner, der mit SafeLink, USB-2.0 und der VAS-Technologie (Vibration Absorber System) ausgestattet ist.
Info: Waitec, 003177-3261040 (www.waitec.com)

Kein schönes Geburtstagsgeschenk für Ihre Lebensabschnittsgefährtin: Dieses Teil hat ein Vibration Absorber System.

Nvidia Detonar 40.41

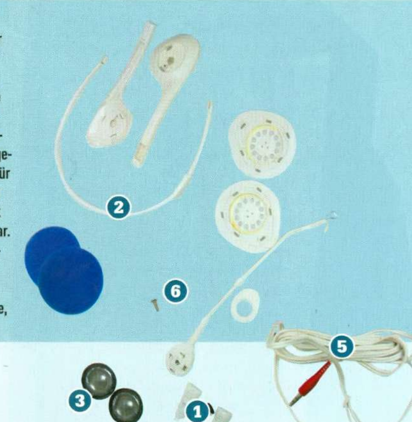
Treiber | Für alle Grafikkarten mit Nvidia-Grafikchip (RivaTNT-Serien, Geforce-Serien) gibt es nun einen neuen Treiber. Bis zu 25 % Leistungssteigerung verspricht Nvidia für den Detonator 40.41, den der Chiphersteller für die Betriebssysteme Windows XP und Windows 2000 programmiert hat. Für die Heft-CD hat es zeitlich zwar nicht gereicht, allerdings können Sie die Datei unter www. nvidia.de kostenlos herunterladen.
Info: Nvidia, www.nvidia.de

nVIDIA

WAS IST DENN DA BLOSS DRIN?

Wir kehren das Innere nach außen. Dann müssen Sie das nämlich nicht tun ...

Jeder benutzt es – und falls nicht, sollte er es tun. Headsets, oder wie unsere Oma immer gesagt hat: Kopfhörer. Der Grund, weshalb manche Leute meinen, diese Geräte seien gesundheitsgefährdend, könnte an der Tatsache liegen, dass die verwendeten Materialien bei einigen Produkten billig sind und mehr als bescheiden ausfallen. Wir sind der Sache nachgegangen und haben ein Headset von Arowana für Sie auseinander genommen. Begonnen haben wir mit dem Mikrofon ①, das in einem leicht zu entfernenden Plastikbügel ② befestigt war. Das Kabel endete in einem der Mini-Lautsprecher ③. Natürlich braucht ein Stereo-Kopfhörer einen zweiten Lautsprecher ④. Übrig blieben viele leicht zerbrechliche Plastik-Teile, ein paar Kabel ⑤ und eine Schraube ⑥.



MATERIALWERT:

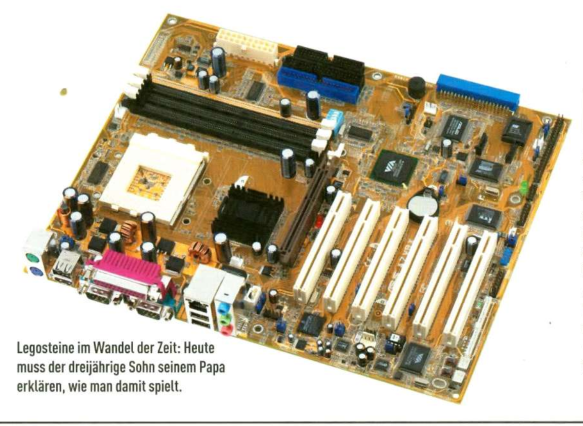
Plastikverbundstoffteile:	Ca. 0,05
Minilautsprecher:	Ca. 0,50
Mikrofon:	Ca. 0,25
Kabel:	Ca. 0,02
Schraube:	Ca. 0,01

Originalwert: € 6,90; Materialwert: € 0,83

AMD Athlon XP 2200+/2400+

Infrastruktur | In der Chipschmiede AMD wurden mal wieder zwei heiße Eisen gefertigt. Es handelt sich um schnellere Athlon-XP-Prozessoren mit Thoroughbred-Kern. Die CPUs sind mit der 0,13-Mikrometer-Technologie angefertigt worden und das Flaggschiff Athlon XP 2600+ ist mit 2,13 GHz getaktet. Der kleine Bruder begnügt sich mit 2.000 MHz, kostet dafür auch deutlich weniger. Die Preise liegen bei dem XP 2400+ zwischen 240 und 280 Euro und für den XP 2600+ bei etwa 350 Euro.
Info: AMD, 089-45053199 (www.amd.de)

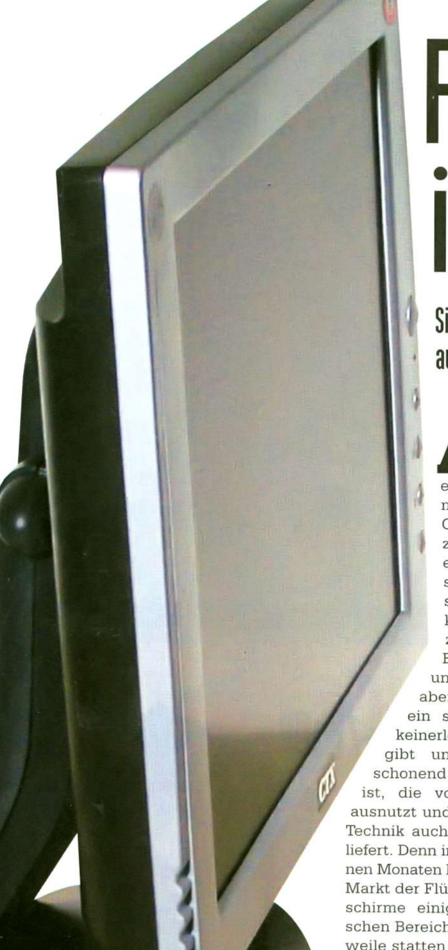
Die Tische von IKEA schauen auch immer bekloppter aus.



Legosteine im Wandel der Zeit: Heute muss der dreijährige Sohn seinem Papa erklären, wie man damit spielt.

Asus KT400-Mainboard

Infrastruktur | Das neue SockelA-Mainboard von Asus arbeitet bereits mit dem VIA-KT400-Chipsatz und verfügt über drei DDR-Speicherslots. Unterstützt werden alle gängigen AMD-Prozessoren vom Duron bis zum Athlon XP. Mit von der Partie sind außerdem eine Onboard-Soundkarte (5.1), sechs PCI-Slots, sechs USB-2.0-Anschlüsse, zwei Serial-ATA-Steckplätze und zwei FireWire-Anschlüsse. Die Hauptplatine gibt es in mehreren Ausstattungsvarianten. Je nach Bedarf liegt der Preis zwischen 170 und 190 Euro.
Info: Asus, 02102-95990 (www.asuscom.de)



Flunder gibt es immer wieder

Sie sind flach. Sie sind scharf. Sie sind geil. Aber taugen LCD-Monitore auch für Zocker? Wir haben für Sie zehn Geräte unter die Lupe genommen.

Aktuelle Umfragen bringen es zu Tage, dass noch immer viele Computer-Besitzer glauben, mit einem TFT lässt sich nur schlecht spielen. Und sie klagen über ein zu schlechtes Bild. Scheinbar unbeachtet bleibt aber der Fakt, dass ein solcher Monitor keinerlei Strahlung abgibt und somit sehr schonend für die Augen ist, die volle Sichtfläche ausnutzt und dank aktueller Technik auch ein prima Bild liefert. Denn in den vergangenen Monaten hat sich auf dem Markt der Flüssigkristallbildschirme einiges im technischen Bereich getan. Mittlerweile statten viele Hersteller ihre Geräte mit IPS- oder MVA-Panels aus. Diese erlauben einen horizontalen Blickwinkel von 140 bis sogar 170 Grad. Damit können Sie das Bild auf dem Monitor erkennen, auch wenn Sie seitlich versetzt sitzen. Die Schaltgeschwindigkeit von 20 bis 30 Millisekunden ist inzwischen als Standard definiert. Allerdings sind diese Werte noch immer nicht schnell genug für Spiele, bei denen flinke Reaktionen gefragt sind. Deshalb gibt es die neue ISO-Norm 13406-2, die ein schlierenfreies Bild bei einer Schaltgeschwindigkeit von fünf Millisekunden verlangt.

Damit Sie über die aktuellen Produkte einen Überblick bekommen, haben wir für Sie fünf 15- und fünf 17-Zoll-LCDs zum Test ausgewählt. Alle zehn Monitore besitzen einen analogen D-Sub-Anschluss und können an jede herkömmliche Grafikkarte angeschlossen werden – über deren RGB-Ausgang. Der Eizo L365, Iiyama AX3835UT, Eye-Q 27S II, Samsung Syncmaster 171P, Viewsonic VX700 und Hercules Prophetview 920 besitzen zudem einen digitalen DVI-D-Anschluss, der für Grafikkarten mit DVI-I-Ausgang für digitale und analoge Signale geeignet ist. Alle Anbieter gewähren für ihre Geräte drei Jahre Vor-Ort-Service und ersparen so im Schadensfall den Gang zum Händler. Preislich bewegen sich die Bildschirmflundern zwischen 564 Euro für das günstigste Modell und bis zu knapp 1.200 Euro für einen totschicken Monitor im Porsche-Design.

KLEIN, ABER FEIN

Videoseven L15C:

Der Flüssigkristallbildschirm L15C von Videoseven sieht wegen des fünf Zentimeter breiten Rahmens um das Panel fast wie ein zusammenge-

DIE 15-ZOLL-LCDs IM ÜBERBLICK



	L365 (PC Action Gold)	AX3835UT	27S II	LM1510A	L15C (PC Action Preistipp)
Hersteller/Produktname	Eizo	Iiyama	Eye-Q	Hyundai	Videoseven
Preis/Info-Telefon	739,-/02153-7330	699,-/0800-1003435	699,-/08003937999	599,-/06146-904411	564,-/089-42081634
Anschlüsse	D-Sub, DVI-D, Audio-In/Out	D-Sub, DVI-D	D-Sub, DVI-D	D-Sub	D-Sub
Betrachtungswinkel (horiz.)	160 Grad	160 Grad	160 Grad	140 Grad	120 Grad
Maximale Auflösung	1.024x768 bei 75 Hz	1.024x768 bei 75 Hz	1.024x768 bei 85 Hz	1.024x768 bei 75 Hz	1.024x768 bei 75 Hz
Helligkeitsverteilung	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut	Befriedigend
Bildschärfe	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut	Befriedigend
Farbbrillanz	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Befriedigend
Menüführung/Reaktionszeit	Gut/25 ms	Gut/25 ms	Gut/25 ms	Gut/20 ms	Gut/35 ms
Wertung:	*Sehr gute Darstellungsqualität* 84%	*Um Haaresbreite am 1. Platz vorbei* 84%	*Die OSD-Bedienung ist genial.* 82%	*Reaktionsschneller Monitor* 80%	*Technisch nicht auf aktuellem Stand* 74%


Die neue Klasse der Sternenzerstörer verfügt über zwei Manheimsen-Interstellar-Beschleuniger und sieht von hinten genauso aus wie die DVI- und D-Sub-Anschlüsse des Eye-Q-TFT.

Was ist...?

TFT

Hinter der Abkürzung TFT verbirgt sich die Thin-Film-Transistor-Technologie. Diese Bauart eines Flüssigkristallmonitors (LCDs) kann jeden Sub-Pixel durch einen einzelnen Transistor ansteuern. TFTs verfügen über eine geringere Reaktionszeit als beispielsweise DTSN-Displays.

DVI

DVI steht für digitale Bildschnittstelle. Über diesen Anschluss überträgt eine Grafikkarte das Bildsignal digital an den Monitor. LCDs mit einem DVI-Anschluss empfangen das Bildsignal ohne Qualitätsverlust von der Grafikkarte.

presster CRT-Monitor aus. Im Test stellte sich heraus, dass im L15C ein älteres Acer-Hanstar-Panel (TFT Active Matrix) arbeitet. Die Folgen sind ein kleiner, horizontaler Sichtwinkel von 120 Grad und nur befriedigende Noten für Helligkeitsverteilung, Bildschärfe und Farbbrillanz. Die Reaktionszeit ist mit 35 ms „nur" akzeptabel, aber immerhin besser als der Durchschnitt.

Hyundai LM1510A:
Der Hyundai LM1510A ist mit flotten 20 ms deutlich schneller als der Durchschnitt (25 ms). Vor allem bei Spielen macht sich solch eine Eigenschaft positiv bemerkbar (siehe auch Tabelle „Spiele und LCDs?"). In puncto Bildschärfe und Farbbrillanz gibt es zweimal die Note „gut". Nur ausreichend hingegen ist der Sichtwinkel von nur 140 Grad. Außerdem vermissten wir einen nützlichen DVI-Augang.

Eye-Q 27S II:
Der Eye-Q 27S II bietet im Gegensatz zu seinem Konkurrenten Hyundai LM1510A einen Anschluss für DVI- und D-Sub. Faszinierend fanden wir die Bedienung des Monitor-Menüs. Lediglich mit einem Rädchen an der Außenseite lassen sich die Einstellungen im OSD (On-Screen-Display) vornehmen. Die Anschlusskabel werden hinter einer Blende versteckt und sind erst am Fuß des Bildschirms wieder sichtbar. Der weite horizontale Blickwinkel von 160 Grad rundet das gute Gesamtbild des Eye-Q 27S II ab.

Iiyama AX3835UT:
Der Iiyama AX3835UT bietet ebenfalls einen horizontalen Blickwinkel von 160 Grad. Für Bildschärfe, Farbbrillanz und Helligkeitsverteilung gibt es jeweils die Note „sehr gut". Die Bedienung des Bildschirm-Menüs ist etwas kniffig. Hier reicht es nur für ein „Gut". Dafür lässt sich das Iiyama-LCD um 85 Millimeter in der Höhe verstellen und bis zu 80 Grad neigen. Den ersten Platz in der Marktübersicht verfehlte der AX3835UT durch ein geringfügig schlechteres Kontrastverhältnis gegenüber dem Eizo L365.

Eizo L365:
Der Eizo L365 ist klein, leicht und hat eine sehr gute Darstellungsqualität. Damit avanciert das Gerät zum besten 15-Zoll-LCD in diesem Segment und PC ACTION honoriert das mit einem Gold-Award. Dank seiner sehr guten Farbbrillanz und Bildschärfe kann sich der Monitor knapp vor den Iiyama AX3835UT setzen. Dafür ist er aber auch 40 Euro teurer.

GROSS, FÜR VIEL MOOS

Samsung Syncmaster 171P:



Eine reichliche Portion Luxus bietet der Syncmaster 171P von Samsung. Denn das Design stammt von Porsche und wie der Iiyama lässt sich auch dieses Gerät in der Höhe verstellen. Der Samsung bietet mit 170 Grad den größten horizontalen Blickwinkel im gesamten Testfeld. Die Darstellungsqualität ist sehr gut und bescherte dem Syncmaster 171P die beste Platzierung im Segment der 17-Zöller und einen Gold-Award.

Viewsonic VX700:
Knapp geschlagen auf Platz zwei landet der Viewsonic VX700, da die Helligkeitsverteilung, Bildschärfe und Farbbrillanz nur „gut" waren. Vorteilhaft bei diesem Gerät sind

DIE 17-ZOLL-LCDs IM ÜBERBLICK






	Syncmaster 171P	VX700	CTM7011	Prophetview 920	PD-80A11
Hersteller/Produktname	Samsung	Viewsonic	Fujitsu Siemens	Hercules	Sampo
Preis/Info-Telefon	1.199,-/01805-121213	1.099,-/02154-91880	699,-/06172-1880	1.120,-/09123-96580	729,-/003110-4730844
Anschlüsse	D-Sub, DVI-D (beide fest)	D-Sub, DVI-D	D-Sub (fest)	D-Sub, DVI-D (fest)	D-Sub
Betrachtungswinkel (horiz.)	170 Grad	160 Grad	140 Grad	150 Grad	140 Grad
Maximale Auflösung	1.280x1.024 bei 75 Hz	1.280x1.024 bei 75 Hz	1.280x1.024 bei 75 Hz	1.280x1.024 bei 75 Hz	1.280x1.024 bei 75 Hz
Helligkeitsverteilung	Sehr gut	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend
Bildschärfe	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Gut
Farbbrillanz	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Befriedigend
Menüführung/Reaktionszeit	Gut/25 ms	Gut/30 ms	Gut/30 ms	Gut/25 ms	Gut/40 ms
Wertung:	*Bestes 17-Zoll-LCD* 86%	*Solide Viewsonic-Qualität* 82%	*Preis-Leistungs-Verhältnis super* 80%	*Edles Design* 78%	*Gutes Einsteigergerät* 74%



Es ist schwarz und hat ein Loch und sogar eine Funktion. Denn Samsung hat den Anschluss des Syncmaster 171P aus Designgründen fest in den Monitor verbaut.

Spiele und LCDs?

IN EINEM AUFWENDIGEN TEST HABEN WIR ALLE ZEHN TESTMONITORE MIT AKTUELLEN SPIELEN AUSPROBIERT.

Spielbarkeit 15-Zöller	Videoseven L15C	Eizo L365	Exe-Q 27S II	Hyundai LM1510A	Iiyama AX3835UT
F1 2002	✔	✔	✔	✔	✔
FIFA WM 2002	✔	✔	✔	✔	✔
Warcraft III	✔	✔	✔	✔	✔
Port Royale	✔	✔	✔	✔	✔
Dungeon Siege	✔	✔	✔	✔	✔
Neverwinter Nights	✔	✔	✔	✔	✔
Elder Scrolls 3: Morrowind	✔	✔	✔	✔	✔
UT 2003	✘	✘	✘	✘	✘
Star Wars: Jedi Knight 2	✘	✘	✘	✔	✘
Serious Sam: Second Encounter	✘	○	○	✔	○

Spielbarkeit 17-Zöller	Syncmaster 171P	Views. VX700	Fujitsu CTM7011	Prophetview 920 (DVI)	Sampo PD-80A11
F1 2002	✔	✔	✔	✔	✔
FIFA WM 2002	✔	✔	✔	✔	✔
Warcraft III	✔	✔	✔	✔	✔
Port Royale	✔	✔	✔	✔	✔
Dungeon Siege	✔	✔	✔	✔	✔
Neverwinter Nights	✔	✔	✔	✔	✔
Elder Scrolls 3: Morrowind	✔	✔	✔	✔	✔
UT 2003	✘	✘	✘	✘	✘
Star Wars: Jedi Knight 2	✘	✘	✔	✔	✘
Serious Sam: Second Encounter	○	○	✔	○	○

Legende: ✔ Spielbar ○ Bedingt spielbar ✘ Nicht spielbar

die vielen Anschlussmöglichkeiten. Darunter befinden sich D-Sub, DVI-D und Audio-In/Out. Zwei bescheidene Lautsprecher sind ebenfalls mit von der Partie, die jedoch mit ihrer schwachen Leistung von zwei Watt nicht für den Office-Bereich ausreichen. Die Schaltgeschwindigkeit beträgt 30 Millisekunden. In der Spieltauglichkeitsprüfung zeigte sich, dass dieser Monitor nicht für reaktionsschnelle Actionspiele geeignet ist.

Fujitsu Siemens CTM7011:



Obwohl der Fujitsu Siemens CTM7011 laut Hersteller auch nur 30 ms Reaktionszeit unterstützt, zeigte sich bei der Spieleprüfung ein anderes Bild: *Jedi Knight 2* und *Serious Sam: The Second Encounter* ließen sich mit dem CTM7011 durchaus spielen, ohne dass störende Schlieren auftraten. Sehr gut sind Bildschärfe und Farbbrillanz und der besondere Clou an diesem LCD ist der Kampfpreis von nur 699 Euro – PC ACTION findet das „sehr gut" und zeichnet den Monitor mit Preis-Tipp aus.

Hercules Prophetview 920:
Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist bei dem Prophetview 920 etwas aus den Fugen geraten. Denn dieses Gerät kostet sage und schreibe 1.120 Euro und liegt damit saftige 421 Euro über dem Fujitsu Siemens CTM7011. Das lässt sich auch nicht mit dem schicken Design in Metallicblau rechtfertigen. Die Helligkeitsverteilung des Monitors ist nicht vollkommen regelmäßig, was den Betrieb aber nicht störend beeinflusst. Gut hingegen sind Farbbrillanz und Bildschärfe des Prophetview 920.

Sampo PD-80A11:
Die Firma Sampo geht mit dem PD-80A11 an den Start. Allerdings ist dieses Gerät kein Siegertyp, da sowohl Farbbrillanz und Helligkeitsverteilung nur befriedigende Werte bieten. Die Darstellungsqualität hätte ebenfalls besser sein können und mit 40 ms Reaktionszeit liegt das Gerät weit hinter der Konkurrenz. Allerdings rundet Sampo diese Mankos mit einem guten Preis ab. Damit kommt das Preis-Leistungs-Verhältnis wieder in das richtige Gefüge. SASCHA. PILLING

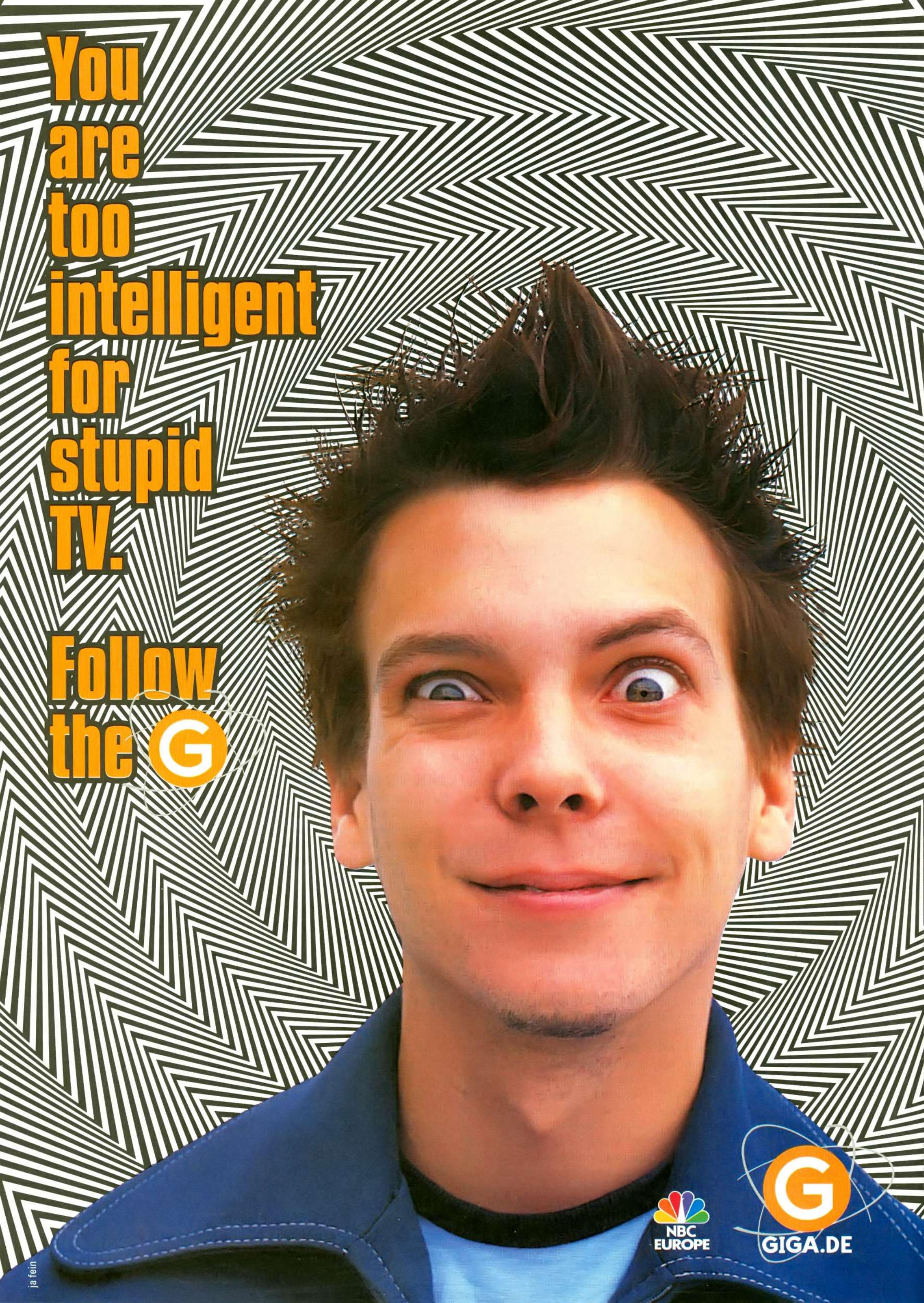
Das frage ich dich!

ZUM THEMA FLÜSSIGKRISTALL-BILDSCHIRME IST NOCH NICHT ALLES KLAR? DIE PC-ACTION-EXPERTEN HABEN FÜR SIE ANTWORTEN!

Kann ich mit einem aktuellen LCD spielen?
Ja, aber nicht bedingungslos. Vor allem für Strategie- und Rollenspiele eignen sich Flüssigkristallbildschirme hervorragend. Bei schnellen Ego-Shootern bremst die Reaktionszeit der LCDs den Spielspaß. Denn bei fixen Bewegungen baut der Monitor das Bild zu langsam auf und es kommt zu Schliereneffekten.

Entspricht ein 17-Zoll-Röhrenmonitor einem 15-Zoll-LCD?
Nein, denn 17 Zoll sind rund 43,2 Zentimeter. Doch diese Diagonale ist beim Röhrenmonitor nicht voll nutzbar, da durch den Rahmen um die Bildröhre insgesamt mindestens drei Zentimeter verloren gehen. Außerdem nutzen nur wenige Anwender das sichtbare Bild vollkommen aus. Daraus ergibt sich eine sichtbare Diagonale von knapp 39 Zentimetern. Der LCD nutzt die gesamte Fläche und hat dabei eine Diagonale von nur 38,1 Zentimetern.

Gibt es eine Qualitätsnorm für LCDs?
Bisher nicht, aber jetzt kommt endlich Licht ins Dunkel. Denn es gibt die neue Industrienorm 13406-2. Bislang wurden nur Röhrenmonitore durch die ISO 9241-3/7/8 erfasst und für die Flüssigkristallbildschirme gab es keine ergonomischen Kriterien. Dieses Dilemma soll mit der eingeführten ISO-Norm aufgehoben werden. Dabei werden Kriterien ähnlich der ISO 9241-3/7/8 auf die speziellen Anforderungen der LCDs umgesetzt. Pixelfehler sind typische LCD-Schwächen. Aus diesem Grund legt die ISO 13406-2 verbindliche Grenzen dafür fest, welche durch vier Fehlerklassen spezifiziert sind.


You are too intelligent for stupid TV.
Follow the G
NBC EUROPE
GIGA.DE
ja fein



Bei uns hat's gefunkt!

Statt des üblichen LANsinns mit Kabelsalat und Aufbaustress gibt's ab sofort Funknetzwerke. Dann klappt das Spielen auch mit dem Nachbarn.

Han Solo Junior hat es am liebsten, wenn bei seinen Netzwerkduellen die Funken fliegen. Deshalb muss Prinzesschen Leia auch zu Hause bleiben.

Es gibt kaum etwas Cooleres, als sich an einem Wochenende mit sechs Freunden die Wohnung zu teilen und sich bei einer LAN-Party in *Counter-Strike* die virtuellen Kugeln um die Ohren zu jagen. Für ungeübte Spieler gestaltet sich der Aufbau eines Netzwerks aber allein wegen der Verkabelung schwierig. „Was, ich brauch für den Uplink ein Crosslink und kein Twisted-Pair?" Viele Hersteller preisen seit einiger Zeit 10-MBit-Funknetzwerke an, mit denen man Spielernetzwerke problemlos aufbauen können soll. Die waren bisher aber immer verdammt teuer. Die neue 54-MBit-Technik (IEEE 802.11g) sorgt jetzt dafür, dass die Preise der 10-MBit-Funker (IEEE 802.11b) deutlich fallen. PC ACTION hat sich die günstigeren Funk-Füchse genauer angeschaut.

NIE WIEDER KABELSALAT

Die fünf getesteten Pakete besitzen alle einen so genannten Access Point, der die Signale der kabellosen Netzwerk-Adapter in verstärkter Form abgibt. Ein Access Point wird benötigt, wenn Sie drei oder mehr PCs über Funk miteinander verbinden wollen. Bei zwei Rechnern reichen theoretisch die reinen Netzwerk-Adapter aus. Diese Lösung nennt man „Ad-Hoc" und ist für LANs mit nur zwei Teilnehmern die billigste, aber nicht die beste Wahl. Die Reichweite einiger Adapter war ohne Access Point sehr begrenzt. Merke: Meiden Sie PCMCIA-Karten und PCI-Steckkarten für Zweier-Netzwerke.

BIST DU DIR SICHER?

Funknetzwerke benutzen öffentliche Funkfrequenzen, über die sich ein fremder PC theoretisch in ihr Heimnetz einklinken kann. Aus diesem Grund verwenden Access Points und Adapter die so genannte WEP-Verschlüsselung (Wired Equivalent Privacy). Aktuelle Geräte sollten alle mit 128-Bit-Verschlüsselung ausgestattet sein. Lassen Sie sich also keine alten und unsicheren Ladenhüter andrehen. Besonders Direktimporte aus den USA, die vor 2002 eingeführt wurden, sind sogar nur mit 40 Bit gesichert.

DIE KANDIDATEN

SMC hat mit dem SMC Barricade 7004AWBR & EZ Connect in Sachen Ausstattung die Nase vorn. Der Access Point ist nicht nur ein Router, 3-Port-Switch und Drucker-Server. Er besitzt auch die 128-Bit-WEP-Verschlüsselung, eine eigene MAC-Adresse und fungiert als Firewall. Die Software wird per Internet Explorer eingerichtet. Dem uns zur Verfügung gestellten Testgerät war jeweils ein USB- und PCI-Netzwerk-Adapter beigelegt. Wie die artverwandten PCMCIA-Karten kommt auch die Leistung dieses Gerätes nicht an die der USB-Modelle heran. Die Datenübertragung und die Reichweite von 26 Metern (in Gebäuden) ist etwas niedrig.

SPEZIALISTENPAKET

Der MR314 vom Netzwerk-Spezialisten Netgear ist nicht nur ein Access Point, sondern gleichzeitig ein Router und 4-Port-Switch. Mit den beiden USB-Netzwerk-Adaptern MA101 ist das Paket eine gelungene Komplettlösung. Die übersichtliche Software (ebenfalls per Internet Explorer einstellbar) bietet viele Einstellmöglichkeiten. Bei der Funkreichweite liegt Netgear mit 30 Metern auf dem zweiten Platz und im Datentransfer-Benchmark ebenfalls im grünen Bereich. Gesamt betrachtet stimmt das Preis-Leistungs-Verhältnis. Trotz des hohen Kaufpreises von 527 Euro.

LEICHT EINZURICHTEN

Für besonders große Wohnungen sind auch das Epox EWL-A11 und das EWL-C11 einfach einzurichten. Die WEP-Verschlüsselung entspricht mit 128 Bit dem aktuellen Standard, den Access Point schließen Sie per USB-Kabel (im Paket enthalten) oder Patch-Kabel zur Konfiguration am PC an – sehr praktisch. Die Quickstart-Anleitung führt den Käufer problemlos durch die Konfiguration. Zusätzlich hat der Hersteller der CD eine um-

fangreiche Anleitung in englischer Sprache beigefügt. Mit den beiden PCMCIA-Karten erreichen Sie in geschlossenen Räumen nur eine maximale Übertragungsreichweite von sieben Metern.

GUT UND TEUER

Der hierzulande unbekannte Hersteller Linksys liegt mit dem WLAN-Kit in unserem Vergleichstest knapp vorn. Ansprechendes Design, Benutzerfreundlichkeit und starke Leistung – das sind die Vorzüge des BEFW11S4 und des USB-Adapters WUSB11. Das Multifunktionsgerät besitzt einen integrierten Access Point, Router und 4-Port-Switch. Die Software ist durchdacht und kann per Internet Explorer leicht von allen Clients konfiguriert werden. Gut gefallen haben uns die Treiber für Windows XP, die eine einfache Installation des USB-Netzwerk-Adapters ermöglichen. Den Ausschlag für den Testsieg gab jedoch die maximale Reichweite von 35 Metern. Die Leistung bei der Datentransferrate ist die zweitschnellste im Feld und macht das Paket zum Testsieger. Der Preis für derart gute Leistung ist hoch: das Paket lässt Ihren Kontostand um 779 Euro schrumpfen.

KOSTENGÜNSTIG

Das recht gut ausgestattete AP115W Wireless Networking Kit ist ebenfalls einfach zu konfigurieren. Die Software ist übersichtlich, wodurch uns die Inbetriebnahme des Funknetzes in nur wenigen Minuten gelang. An Treiber für Windows XP hat man ebenfalls gedacht. Besonders große Mühe gab sich Trust mit dem Handbuch, das deutschsprachig und sehr umfangreich ist. Die Reichweite beträgt wegen der PC-Card in geschlossenen Gebäuden nur sieben Meter, die Datenübertragungsrate entspricht dem guten Durchschnitt. Für den Wireless-Einsteiger, der eine kostengünstige Lösung für sein Notebook sucht, ist das AP115W Wireless Networking Kit ideal.

PRAXIS-ERFAHRUNGEN

Neben der Konfiguration der Hardware ist auch der Standort der Access Points wichtig. Hier gilt die Faustformel: Je höher, desto besser. Die meisten Antennen strahlen zudem nur in einem bestimmten Winkel. Nur einige Geräte verfügen über einen 360-Grad-Radius. Mauern, Decken und Elektrogeräte verschlechtern die Verbindung natürlich. Das ist ebenso der Fall, wenn Fernseher, Monitore oder gar Mikrowellen zwischen Sender und Empfänger liegen. Solche elektromagnetischen Störquellen sind „Killer" für hohe Transferraten und Pings.

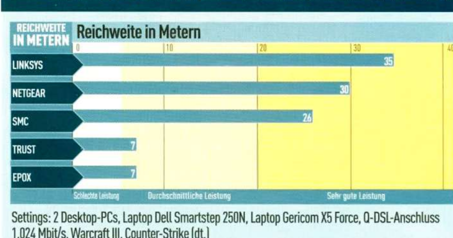
DAS FAZIT

Nicht alles, was viel kostet, ist auch viel wert. Bei den Wireless-LAN-Kits gibt es starke Qualitätsunterschiede. Vor allem in den Bereichen Konfiguration, Dokumentation und Reichweite ließen einige Produkte doch stark zu wünschen übrig. Ein kleiner Überraschungserfolg ist Trust mit dem AP155W gelungen. Der niederländische Hersteller beweist, dass man auch für wenig Geld ein ordentliches Einsteiger-Kit anbieten kann. Eine Alternative zu den günstigen RJ45-Verkabelungen sind die Geräte allerdings alle nicht. Für eine LAN-Party greifen Sie besser zu normalen Netzwerk-Karten und -Kabeln. Ideal sind die Geräte aber, um zum Beispiel dem Nachbarn von nebenan bei einer Runde *Counter-Strike* mal richtig zu zeigen, was eine Bombe ist. BERND HOLTMANN



Wenn Sie unter Windows XP Einbrüche des Datenstroms verhindern wollen, müssen Sie den automatischen Suchdienst für Funknetze beenden.

LEISTUNG WIRELESS-LAN-KITS



Settings: 2 Desktop-PCs, Laptop Dell Smartstep 250N, Laptop Gericom X5 Force, Q-DSL-Anschluss 1.024 Mbit/s, Warcraft III, Counter-Strike (dt.)

Fazit: Bei der Entfernungsmessung trennt sich die Spreu vom Weizen. Hier haben uns renommierte Hersteller wie Linksys, Netgear und SMC mit sehr guter Leistung überzeugt. Deutlich schlechter schneiden die PC-Card-Adapter ab. Grund für die schlechte Performance scheinen die kurzen Stummelantennen und deren Unterbringung direkt am PC beziehungsweise Laptop zu sein.

FUNKT DA WAS DAZWISCHEN?

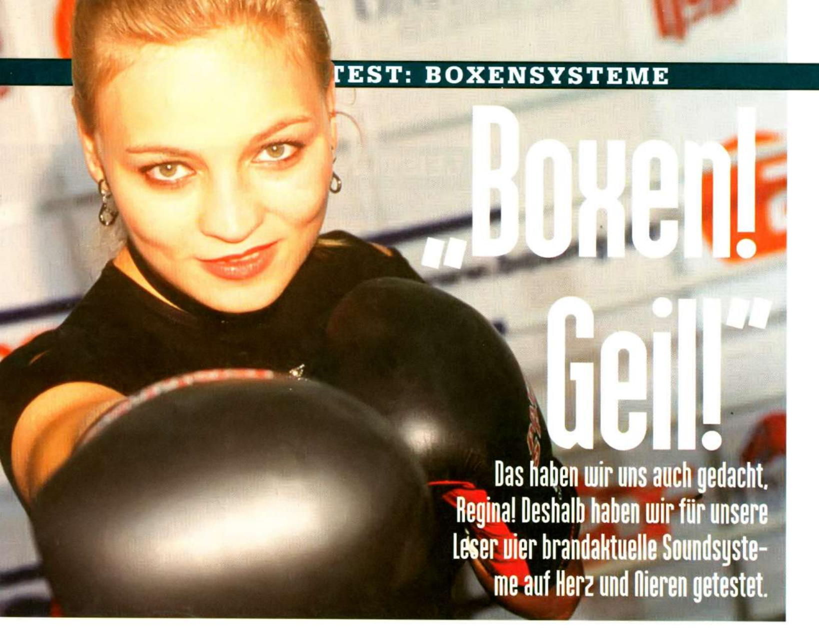









Produktname	WAP11 & WUSB11	MR314, MA101	Barricade 7004AWBR, EZ Connect	AP115W Wireless Networking Kit	EWL-A11, EWL-C11
Hersteller / Info-Telefon	Linksys / 0800-013311	Netgear / 089-927932500	SMC / 089-928610	Trust / 0800-0087878	Epox 09241-99170
Preis	€ 779,-	€ 527,-	€ 545,-	€ 219,-	€ 399,-
Access Point/Router/Switch	Ja / ja / ja	Ja / ja / ja	Ja / ja / ja	Ja / nein / nein	Ja / nein / nein
Anzahl Ports	4-Port + Uplink	4-Port + Uplink	3 + Uplink-Adapter	Uplink, USB	Uplink, USB
2 x USB-Adapter	2 x USB-Adapter	je 1 x USB- u. PCI-Adapter	1 x PCMCIA	2 x PCMCIA	1x PC-Card
Anzahl Antennen	Access Point je 2, Adapter je 1	Access Point je 1, Adapter je 1	2 je Access Point u. USB-Adapter	2 je Access Point	2 je Access Point
Zubehör	Crosslink-Kabel, Netzteil	Crosslink-Kabel, Netzteil	Crosslink-Kabel, Netzteil + Adapter	Netzteil, USB-Kabel, Beutel	Netzteil, USB-Kabel
Installation & Konfiguration	Einfach & ausführlich (Win XP/98/Me)	Einfach & ausführlich (Win 98)	Einfach & ausführlich (Win 98)	Einfach & benutzerfreundlich	Mittel & etwas benutzerunfreundlich
Länge Antenne	Access Point 15 cm, Adapter 7 cm	Access Point 7 cm, Adapter 6,5 cm	AP 9,5 cm, Adapter 8 cm	AP 8,5 cm	AP 5 cm
Datentransfer 50 Mbyte	2 Min. 35 Sek.	2 Min. 17 Sek.	2 Min. 57 Sek.	3 Min. 16 Sek.	3 Min. 18 Sek.
Reichweite mit AP	35 Meter	30 Meter	26 Meter	7 Meter	7 Meter
Fazit:	*Extreme Reichweite und Spitzen-Transferleistung* 88%	*Ausgewogenes Kit mit sehr guter Leistung* 88%	*Beste Ausstattung und gute Performance* 86%	*Sehr günstiges und gutes WLAN für Notebooks* 79%	*Solide Leistung und Ausstattung zum fairen Preis* 79%



„Boxen! Geil!"

Das haben wir uns auch gedacht, Regina! Deshalb haben wir für unsere Leser vier brandaktuelle Soundsysteme auf Herz und Nieren getestet.

Nicht jeder hat zu Hause Platz für ein stämmiges 5.1-Boxensystem – wo soll man auch die hinteren Satelliten hinbauen? Also popelige 10-Euro-Krachmacher im Sonderangebot? Nein, es gibt Alternativen: 2.1-Systeme, also Stereolautsprecher mit eigenem Subwoofer.

BILLIGES FÜR EINSTEIGER

Das 2.1-Soundsystem Helios von Interact ist mit 35 Euro vergleichsweise günstig, besitzt allerdings nur eine Gesamtleistung von 8 Watt. Auch an den Reglern hat man gespart, denn Sie können nur die Lautstärke, aber nicht den Subwoofer einstellen. Wider Erwarten klang das Helios-System trotzdem recht ordentlich. Der Hersteller hat die Satelliten so gut mit dem Subwoofer abgestimmt, dass es sich besser anhört, als man zunächst vermuten möchte.

GUTES FÜR FORTGESCHRITTENE

Das Z-340 von Logitech ist robust und solide. Beim Aufbau zeigte sich aber ein Problem: Alle Kabel ziehen sich durch den rechten Satelliten. Wenn Ihr PC also links unter Ihrem Schreibtisch steht, können Sie das Z-340 vergessen. Die Kabellängen reichen nur schwerlich aus. Die Bedienelemente sind gut verteilt. Am Satelliten befinden sich Lautstärkeregler und Ein-/Ausschalter, am Subwoofer der separate Bassregler. Gute Idee: Die Macher bauten eine zusätzliche Kopfhörerbuchse ein. Der Klang der Anlage ist stimmig, ausgewogen und kraftvoll. Allerdings ist der Bass generell etwas zu dominant.

EDLES FÜR PROFIS

Das Creative Inspire 2.1 2400 besitzt einen kleinen Holzsubwoofer mit satten 12 Watt Effektivleistung und zwei Satelliten mit jeweils 4,5 Watt. Regler für Lautstärke, Basslautstärke sowie den Ein- und Ausschalter finden Sie an der bequemen Kabelfernbedienung. An der Bassbox ist außerdem ein separater Bassregler angebracht, über den Sie die generelle Bass-Stufe einstellen können. Für PC-Spieler ist dieses System optimal, da Höhen und Tiefen etwas ausgeprägter sind und damit vor allem bei Actionspielen für einen zusätzlichen Adrenalinkick sorgen.

ABGEFAHRENES FÜR HALBGÖTTER

Sie haben einen digitalen Soundausgang im PC und nutzen ihn nicht? Möglicherweise nicht mehr lange! Denn das Creative Inspire 2.1 Digital 2800 kann wahlweise über den digitalen oder die zwei analogen Eingänge angeschlossen werden. Die Boxen sind über lange Kabel mit dem System verbunden und werden über die gleiche Kabelfernbedienung des Inspire 2.1 2400 gesteuert. Der Klang ist überzeugend. Hier sind Höhen, Mitteltöne und der Bass so authentisch und gut ausgesteuert, wie man es selten bei einem Stereo-System hört. Wenn Sie mehr als zwei Stunden pro Woche mit 3D-Spielen verbringen, ist dieses Boxensystem eine empfehlenswerte Anschaffung.

FAZIT

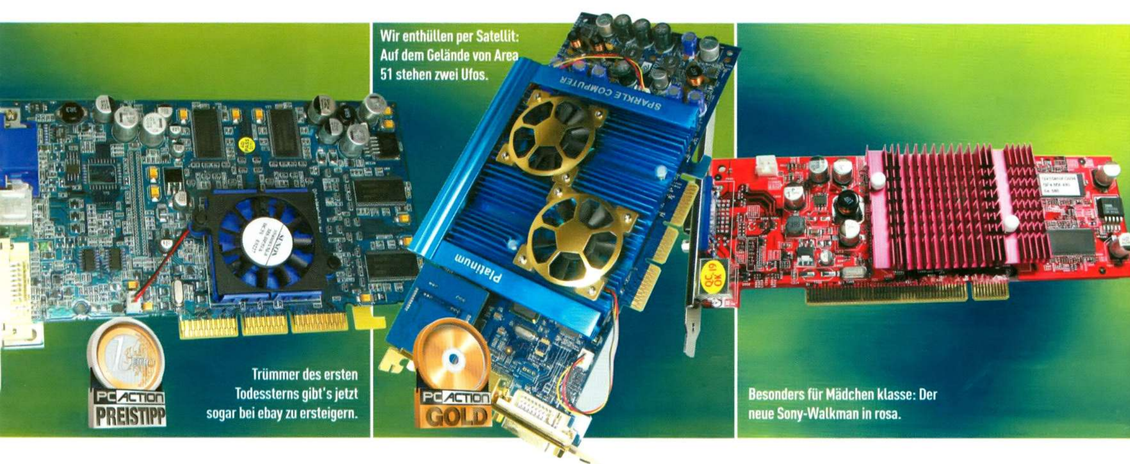
Die Leistungen der Klangduette reicht von mittelmäßig bis sehr gut, natürlich auch in Abhängigkeit vom Preis. Wer etwas mehr auf den Geldbeutel achtet, ist mit dem Inspire 2.1 2400 oder dem Z-340 von Logitech gut bedient. Wenn sich in der Urlaubskasse noch etwas Restgeld befindet, raten wir zum Kauf des Digital 2800.

BERND HOLTMANN

DIE BOXENSYSTEME IM ÜBERBLICK



	Inspire 2.1 Digital 2800	Z-340	Inspire 2.1 2400	Helios
Hersteller/Info-Telefon:	Creative/00353-14380000	Logitech/089-894670	Creative/00353-14380000	Interact/01805-125133
Preis/Preis-Leistung:	129,-/gut	54,-/sehr gut	50,-/sehr gut	34,99/sehr gut
Eingänge:	2x analog, digital (koax)	Analog	Analog	Analog
Kabellänge/Kopfhöreranschl.:	Sehr lang/nein	Ausreichend/ja	Sehr lang/nein	Kurz/nein
Material:	Holz + Plastik	Holz + Plastik	Holz + Plastik	Plastik
Bedienelemente:	Kabelfernbedienung	Am Satelliten: Power, Lautstärke	Kabelfernbedienung	Am Satelliten
	(Lautstärke, Bass, Power)	Am Bass: Basslevel	(Lautstärke)	(Lautstärke und Power)
Subwoofer (RMS):	22 Watt	20 Watt	12 Watt	4 Watt
Satelliten (RMS):	Je 8 Watt	Je 5,5 Watt	Je 4,5 Watt	Je 2 Watt
Wertung:	*Hervorragende Klangeigenschaften im Musikbereich* **86%**	*Günstiges System mit solidem Design und prima Sound* **82%**	*Gutes Einsteigersystem in schlichtem Design* **80%**	*Für wenig Geld erhalten Sie ein System mit gutem Klang* **78%**



Wir enthüllen per Satellit: Auf dem Gelände von Area 51 stehen zwei Ufos.

Trümmer des ersten Todessterns gibt's jetzt sogar bei ebay zu ersteigern.

Besonders für Mädchen klasse: Der neue Sony-Walkman in rosa.

Tachyon Radeon 9000 Pro

Grafikkarten mit dem Radeon 9000 Pro sind preiswert in der Produktion, können aber bei der Performance trotzdem mit dem Radeon 8500 mithalten. Tyan verkauft eine solche Grafikkarte für rund 150 Euro. Neben diversen Anschlusskabeln für den TV-Ausgang wird nur noch die Software Win DVD 4 mitgeliefert. Das Platinenlayout entspricht dem Ati-Referenzdesign. Trotz der relativ geringen Wärmeentwicklung des Radeon-9000-Pro-Grafikchips hat Tyan der Grafikkarte einen Lüfter spendiert. Bei einer Geräuschmessung erwies er sich mit 51,3 dB(A) als recht laut. Dafür blieb die Platine selbst in Stresssituationen vergleichsweise kühl. Zwischen Grafikchip und Kühlkörper befindet sich kein Wärmeleitpad, sondern eine großzügig aufgetragene Wärmeleitpaste. Allerdings verhilft der leistungsstarke Lüfter der Karte nicht zu neuen Overclocking-Rekorden. Der Grafikchip läuft lediglich bis zu einem Chiptakt von 285 MHz (Standard: 275) stabil. Der DDR-Speicher läuft bis 580 MHz (Standard: 550) ohne Grafikfehler. *(sp)*

Produktname:	Tachyon Radeon 9000 Pro
Hersteller:	Tyan
Preis/Termin:	150,- / Erhältlich
Webseite:	www.tyan.de
Telefon:	(08136) 93 95 30
Preis/Leistung:	Gut

Ausstattung: 84%
Eigenschaften: 90%
Leistung: 87%
Gesamt: 87%

„Mit der Tachyon 9000 Pro feiert Tyan einen soliden Einstand in der Grafikkartenbranche."

Sparkle SP7200T6 Platinum

Sparkle schafft es mit der SP7200T6 Platinum, sich von der breiten Masse abzuheben, ohne dass der Preis übertrieben hoch ausfällt. So wird die Grafikkarte in einer edlen Aluminiumdose ausgeliefert. Die Geforce4 Ti-4600 fällt durch das Design auf. Auf der blauen Platine sind vergoldete Anschlüsse angebracht und ein Sandwich-Kühlkörper verbaut, der durch zwei leistungsstarke Lüfter mit etwa 5.200 Umdrehungen pro Minute gekühlt wird. Diese sind mit gemessenen 56,5 dB(A) allerdings sehr laut. Auf der Grafikkarte steckt auch ein Diagnosechip, der für die Überwachung von Temperatur und Lüfterdrehzahl zuständig ist. Zum Softwarepaket gehören die Spiele *Incoming Forces*, *Midnight GT* und *Serious Sam*. Neben der Treiber- und einer Demo-CD sind Power DVD XP 4.0 und Power Director 2.0 ME enthalten. Der Speicher wurde bereits standardmäßig auf 680 MHz übertaktet. Trotz aufwendigem Kühldesign macht die Karte nur einen Chiptakt von 310 MHz (Standard: 300) und einen Speichertakt von 710 MHz mit. *(sp)*

Produktname:	SP7200T6 Platinum
Hersteller:	Sparkle
Preis/Termin:	399,- / Erhältlich
Webseite:	www.alternate.de
Telefon:	(06403) 90 50 10
Preis/Leistung:	Befriedigend

Ausstattung: 92%
Eigenschaften: 88%
Leistung: 91%
Gesamt: 90%

„Die Sparkle-Karte bietet eine sehr gute und vielfältige Ausstattung zu einem fairen Preis."

Gainward Geforce 4 Pro/450 TV

Auf der Gainward Geforce4 Power Pack Pro/450 TV arbeitet der Geforce4 MX-420-Chip. Im Gegensatz zum MX-440 kommt nicht DDR-, sondern SDR-RAM zum Einsatz. Das halbiert theoretisch die Speicherbandbreite. Der PCI-Bus mit seinen maximal 133 MB/s ist ebenfalls eine Geschwindigkeitsbremse. Die Folge: Bei fast allen aktuellen PC-Spielen ist die Karte ziemlich überfordert, wenn man 32 Bit Farbtiefe oder höhere Auflösungen einstellt. Doch die Gainward-Karte hat auch Vorteile. Auf dem Grafikchip ist nur ein Kühlkörper ohne Lüfter. Besitzer von Silent-PCs werden dies zu schätzen wissen. Beinahe sensationell verliefen die Übertaktungsversuche. Den Grafikchip konnten wir um gigantische 70 MHz auf 320 MHz übertakten. Selbst Grafikkarten mit dem Geforce4 Ti-4600 kommen selten in diese Region. Der 64 MB große SDR-SDRAM mit 5 ns ließ sich dagegen nur um 50 MHz auf 450 MHz übertakten. An der schwachen 3D-Performance änderte das allerdings wenig. *(sp)*

Produktname:	Geforce4 Power Pack Pro/450 TV
Hersteller:	Gainward
Preis/Termin:	109,- / Erhältlich
Webseite:	www.gainward.de
Telefon:	(089) 89 89 90
Preis/Leistung:	Befriedigend

Ausstattung: 70%
Eigenschaften: 83%
Leistung: 70%
Gesamt: 74%

„Diese Karte ist die schnellste PCI-Karte für Spiele, dennoch langsamer als die Geforce2 MX."

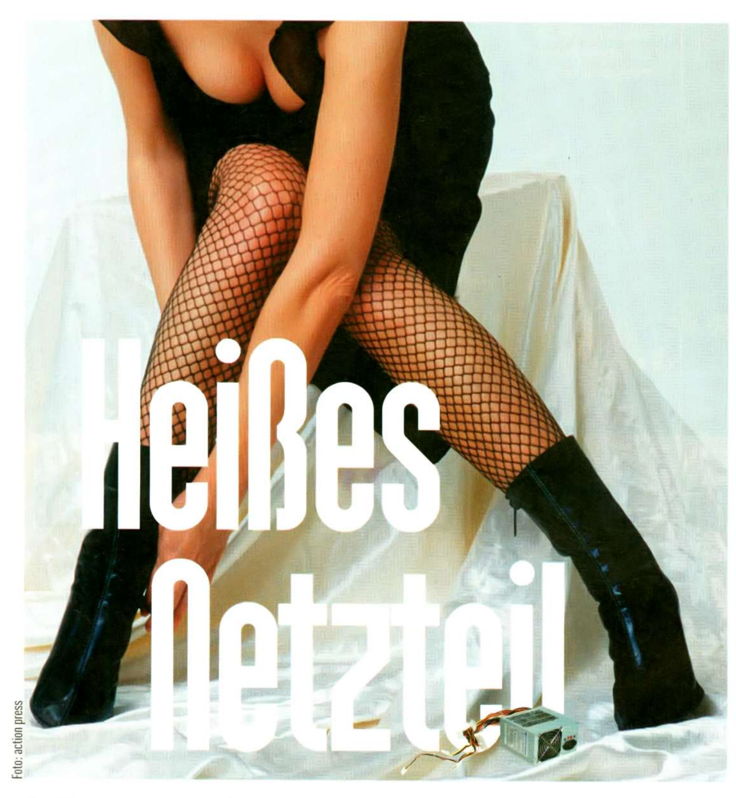


Foto: action press

Heißes Netzteil

Wird Ihnen wegen dieser Beine gerade warm? Gut! Denn wir wollten nur Ihre Aufmerksamkeit. Dafür verraten wir, wann Sie das Netzteil Ihres PCs auswechseln sollten.

Der Computer friert Ihnen manchmal während des Windows-Starts ein und Sie wissen nicht, woran es liegt? Es könnte helfen, das Netzteil aus- und nach ein paar Minuten wieder einzuschalten. Nur in seltenen Fällen kann es noch schlimmer kommen und das laufende System kollabiert beim Start eines 3D-Spiels oder unter Volllast. Viele Benutzer verzweifeln in dieser Situation und beschuldigen vielleicht die kleine Schwester der Sabotage. Sie sollten die Probe aufs Exempel machen und weitere Laufwerke anschließen – denn vielleicht zickt das Netzteil herum. Empfehlenswert für einen solchen Test sind Festplatten. Diese sind wahre Stromfresser und bringen ein zu schwaches Netzteil zum totalen Versagen. Ergo: Sollten die Probleme größer werden, sobald Sie eine weitere Festplatte anschließen, ist der Schuldige gefunden!

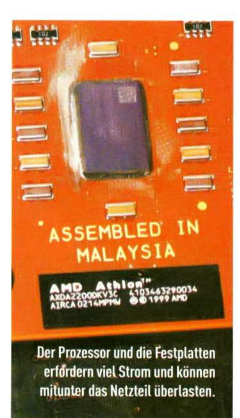
WAS IST DENN...?

Combined Power
Gesamtbetrag der Leistung, die das Netzteil auf den +3,3- und +5-Volt-Leitungen maximal hergeben kann.

Overclocking
Erhöhung der vorgegebenen Arbeitsgeschwindigkeit einer oder mehrerer Hardwarekomponenten, um dadurch eine höhere Leistung zu erreichen. Der Nachteil: höhere Wärme und eventuell auftretende Instabilitäten.

TIPP NR. 1 STROMBEDARF: RECHNE!

Bevor Sie ein verbindliches Urteil über das Netzteil fällen, sollten Sie sich mit den Unterschieden vertraut machen. Die Geräte werden nach ihrer maximalen Leistung auf allen Leitungen spezifiziert. Da die 300-Watt-Marke seit einiger Zeit als Minimum angesehen wird, bieten immer mehr Hersteller High-End-Netzteile an, deren Leistung oft über 350 oder sogar 450 Watt geht. Aber wer braucht solche Leistungen und was verbraucht eigentlich der eigene PC? Der benötigte Energieaufwand lässt sich einfach berechnen. Eine Festplatte benötigt etwa 30 Watt und das Mainboard 25 Watt. Die AGP-Grafikkarten begnügen sich meist mit zehn Watt, ein Großteil der PCI-Karten braucht nicht mal fünf Watt. Dazu kommt der Prozessor, der mit circa 75 Watt die meiste Leistung benötigt. Speichermodule, Diskettenlaufwerke und Spannungswandler gehören zu der Gruppe der kleinen Verbraucher. Die Chipschmiede AMD hat eine Tabelle erarbeitet, mit der sich der Strombedarf Ihres Rechners bestimmen lässt (siehe Tabelle rechts und auf Heft-DVD). Damit können Sie beurteilen, wie gut Ihr Netzteil ist.



Der Prozessor und die Festplatten erfordern viel Strom und können mitunter das Netzteil überlasten.

TIPP NR. 2 STROMBEDARF: FORMEL 1

Um den Strombedarf all Ihrer Komponenten zu berechnen, muss lediglich der Energieverbrauch der einzelnen Bauteile addiert werden. Als kleine Hilfe sollen unsere vorgeschlagenen Werte dienen; es sind relativ verlässliche Durchschnittsangaben, die auf die meisten Komponenten zutreffen. Da niemals alle Komponenten zur gleichen Zeit unter der vollen Last stehen, reichen 80 Prozent der von Ihnen errechneten Summe als Richtwert. Einzige Ausnahme: die CPU. Die braucht bei Volllast auch die volle Energie. Die Formel sieht schließlich so aus: „Prozessor-Stromverbrauch" + „80 Prozent der Summe aller übrigen Komponenten" = „Höchstmöglicher Energieverbrauch". Dieser errechnete Energiebedarf sollte auf keinen Fall höher sein als die maximale Leistungsabgabe Ihres Netzteils. Andernfalls ist das Versagen dieser Komponente nur eine Frage der Zeit. Allerdings sind 300 Watt auch bei vielen ausgefallenen Komponenten ausreichend. Auf der Heft-DVD finden Sie



Von diesen CD-ROM-Typenschildern können Sie ablesen, wie viel Leistung das Gerät aus welcher Leitung zieht.

Auf einem Großteil aller Netzteile finden Sie detaillierte Angaben über die maximale Leistung.









die beschriebene Excel-Datei, die Ihnen lästige Rechnerei erspart und Ihnen zuverlässig den Energie-Wert ermittelt.

TIPP NR. 3 STROMBEDARF: FORMEL 2

Neben der Gesamtleistung gibt es einen weiteren ausschlaggebenden Wert, da sich die Angabe „300 Watt" nur auf die Leistungen aller Leitungen bezieht. Dieser Wert ist als Richtwert für Netzteilqualität nur bedingt geeignet. Die so genannte „Combined Power" ist wesentlich wichtiger. Bei diesem Wert werden die maximalen Leistungen in den +3,3- und +5-Volt-Bereichen angegeben. Empfehlenswert sind Netzteile, deren Combined Power höher als 160 Watt liegt. Es gibt zunehmend mehr Hersteller, die neben der maximalen Leistung auch diesen Wert angeben. Sollte das nicht der Fall sein, hilft nur nachzufragen. Wer den Strombedarf seines neuen Rechners genau berechnen will, sollte neben der Combined Power weitere Leistungswerte kennen. Es ist wichtig zu wissen, welche Leistung das Gerät auf der +5-Volt- und der +3,3-Volt-Schiene liefert. Die Firma MSI empfiehlt Netzteile, die 20 Ampere auf der +3,3-Volt-Leitung und 30 Ampere auf der +5-Volt-Leitung liefern. Mithilfe der Tabelle auf der Heft-CD können Sie relativ einfach den individuellen Wert Ihres Rechners herausfinden. Auf einigen Komponenten (DVD-Laufwerke, Festplatten) ist der +3,3- und +5-Volt-Verbrauch aufgedruckt. Diesen Wert müssen Sie in die Excel-Tabelle übernehmen. Haben Sie den Strombedarf nicht herausgefunden, können Sie auf die von uns vorgegebenen Werte zurückgreifen. Denn sehr oft lassen sich solche Werte bei Geräten wie dem Speicher oder dem Mainboard nicht ausfindig machen. Man kennt eventuell noch die Spannung und den Gesamt-Energieverbrauch, aber nicht die Stromstärke. Jeder, der in der Schule ordentlich aufgepasst hat, wird sich an die einfache Formel dafür erinnern: „Leistung (in Watt)" = „Spannung (Volt)" mal „Stromstärke (Ampere)", kurz: P = U x I. Teilt man die Leistung durch die Spannung, ergibt sich die Stromstärke (sofern das Gerät nur aus einer Leitung Strom bezieht).

TIPP NR. 4 ÜBERTAKTEN

Jeder, der seinen Rechner übertakten will, sollte sich darüber im Klaren sein, dass mit einer höheren Prozessorspannung nicht nur die Wärme, sondern auch der Energieverbrauch der CPU steigt. Stürzt der getunte Rechner unerwartet ab, kann es auch an einem zu schwachen Netzteil liegen. Für Hardcore-Übertaktungen sollten Sie daher mit mindestens 350 Watt gesamt und 180 Watt combined an den Start gehen. Beachten Sie bitte, dass unsere Tabelle nur ein grober Anhaltspunkt für die erforderliche Netzteilleistung ist. Im praktischen Betrieb sind auch Faktoren wie der Wirkungsgrad des Netzteils von Bedeutung.

SASCHA-A. PILLING

Hast du **zu viel Saft?**

Nicht nur Frauen ab 25 haben ihre Problemzonen, sondern auch die Männer. Und diese befinden sich im Computer. Genauer gesagt: Es sind die Netzteile. Diese Tabelle gibt einen guten Überblick, ob auch Ihr Stromversorger zu einem solchen Problem werden kann. Die Werte stammen von AMD.

Komponente	Menge	+3,3 V	+5 V	+12 V	-12 V	5 VSB	Verbrauch
Mainboard	1	3,00	2,00	0,30		2,00	23,50
Gehäuselüfter	1			0,25			3,00
Prozessorlüfter	1			0,25			3,00
Speichermodul/e	3		2,00				30,00
Grafikkarte (AGP)	1	6,00	2,00	1,00			41,80
PCI-Modem	1		0,50				2,50
PCI-Soundkarte	1	0,50	0,50				4,15
PCI-Netzwerkkarte	1	0,40	0,40				3,32
PCI-SCSI-Karte							0,00
Andere PCI-Karten							0,00
PCI-RAID-Controller							0,00
IDE-Festplatte	2		0,80	2,00			56,00
SCSI-Festplatte							0,00

Komponente	Menge	+3,3 V	+5 V	+12 V	-12 V	5 VSB	Verbrauch
CD-ROM-Laufwerk (IDE)							0,00
CD-Brenner (IDE)	1		1,20	0,80			15,60
DVD-Laufwerk	1		1,20	1,10			19,20
Diskettenlaufwerk	1		0,80				4,00
USB-Gerät	2		0,50				5,00
Firewire-Geräte	1		1,60				8,00
Tastatur	1		0,25				1,25
Maus	1		0,25				1,25
Andere Geräte							0,00
Summe Komponenten		9,90	19,30	7,70	0,00	2,00	221,57
Prozessor		9,60	11,89				91,13
Summe total (80 % Komponenten)		17,52	27,33	6,16		1,60	268,38

Geile Teile

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, sollten Sie die richtige kaufen. Wir sagen Ihnen, welche.

GRAFIKKARTEN

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Asus	AGP-V8460 Ultra Deluxe	08/02	02102-98990	€ 550,-	93%
Asus	AGP-V8460 Ultra	04/02	02102-98990	€ 465,-	90%
Leadtek	Winfast A250 Ultra TD	05/02	0031-365365578	€ 529,-	90%
Sparkle	SP7200T6 Platinum	10/02	06403-905010	399,-	90%
MSI	G4Ti4600-VTD	05/02	069-408930	€ 529,-	90%
Creative	3D Blast. 4 Titanium 4600	04/02	0800-1815101	€ 499,-	90%
Asus	V8420 Deluxe 128 MB	09/02	02102-95990	€ 329,-	88%
MSI	G4TI4200-DT64	07/02	069-408930	€ 225,-	88%
Leadtek	Winfast A250 LE TD	07/01	040-25170777	€ 230,-	88%
Asus	V8420/TD 64 MB	07/02	02102-95990	€ 230,-	88%
Asus	V8440/TD	06/02	02102-95990	€ 415,-	88%
Leadtek	Winfast A250 TD	06/02	0091-365365578	€ 399,-	88%
Visiontek	Xtasy Ti-4600 R	06/02	06403-905010	€ 569,-	88%
MSI	G4Ti4400-VTD	05/02	069-408930	€ 399,-	88%
Sparkle	SP7200T6	05/02	06403-905010	€ 539,-	88%
Creative	3D Blast. 4 Titanium 4400	04/02	0800-1815101	€ 399,-	88%
MSI	G3Ti500 Pro-VTG	03/02	069-408930	€ 460,-	88%
Hercules	3D Prophet III Ti-500	01/02	09123-96580	€ 476,-	88%
Innovision	Tornado Geforce3 Ti-500	01/02	02779-1400	€ 409,-	88%
Asus	V8200 T2 Deluxe	01/02	02102-95990	€ 322,-	88%
Leadtek	Winfast Titanium 500 TDH	01/02	0031-365365578	€ 500,-	88%
Creative	3D Blaster Ti-4200	08/02	0800-1815101	€ 260,-	87%
Tachyon	Radeon 9000 Pro	10/02	08136-939530	150,-	87%
MSI	G4TI4200-DT64	07/02	069-408930	€ 225,-	88%
Asus	AGP-V8200 Deluxe	07/01	02102-95990	€ 511,-	87%
Innovision	Tornado G4 Ti-4200	07/02	05932-50450	€ 215,-	86%
PNY	Verto Geforce4 Ti-4400	06/02	02236-336310	€ 389,-	86%
Gigabyte	Maya Radeon 8500 Deluxe	05/02	040-2533040	€ 349,-	86%
Hercules	3D Prophet III Ti-200	01/02	09123-96580	€ 307,-	86%
Enmic	HIS Radeon 8500 OEM	01/02	038828-970	€ 307,-	86%
PowerMagic	Radeon 8500 OEM	01/02	05932-50450	€ 291,-	86%
Sparkle	Sparkle GF3 Ti-500	01/02	06403-905010	€ 434,-	86%
Gainward	Ultra/650 TV Golden Sam.	09/02	089-898990	€ 199,-	85%
Prolink	Geforce4 Ti-4200	08/02	02102-43970	€ 203,-	85%
Aopen	GF3Ti200-DV64	01/02	01805-559191	€ 317,-	85%
Hercules	3D Prophet 8500 128 MB	09/02	09123-96580	€ 360,-	84%
Enmic/HIS	Excalibur Radeon 8500	05/02	06403-905010	€ 299,-	84%
Innovision	Tornado Geforce3 Ti-200	03/02	02779-1400	€ 230,-	84%
Sparkle	SP7200T2	09/02	06403-905010	€ 230,-	83%

SOUNDKARTEN

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative	SB Audigy Platinum eX	10/01	069-66982900	€ 348,-	92%
Creative	Sound Blaster Extigy	04/01	069-66982900	€ 199,-	92%*
Terratec	DMX 6fire 24/96	01/02	02157-81790	€ 256,-	89%
Creative	SB Live! Player 5.1	07/01	069-66982900	€ 102,-	89%
Hercules	Gamesurround Fortissimo II	08/01	09123-96580	€ 102,-	88%
Hoontech	Digital-XG Gold	07/01	07152-398880	€ 77,-	88%
Leadtek	Winfast 6xSound	07/01	040-25170707	€ 66,-	88%

JOYSTICKS OHNE FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	HOTAS Cougar	04/01	09123-96580	€ 390,-	92%
Microsoft	Precision 2	12/00	0180-5251199	€ 51,-	87%
Microsoft	Precision Pro	01/98	0180-5251199	€ 61,-	86%
Saitek	Cyborg 3D Stick	01/99	089-54612710	€ 66,-	84%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro	12/00	09123-96580	€ 51,-	80%
Logitech	WM Extreme Digital 3D	01/00	069-92032165	€ 52,-	79%
ACT Labs	Eaglemax	06/98	0541-122065	€ 46,-	79%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	09123-96580	€ 46,-	78%
Saitek	Cyborg Stick 2000	06/99	089-54612710	€ 40,-	76%
Thrustmaster	X-Fighter	06/98	09123-96580	€ 35,-	76%

JOYSTICKS MIT FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback 2	12/00	089-31760	€ 123,-	88%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro Shock	11/01	09123-96580	€ 51,-	85%
Logitech	WingMan Force	12/98	069-92032165	€ 102,-	83%
Genius	MaxFighter F-33D	08/00	02173-974321	€ 102,-	81%
Guillemot	Jet Leader Force Feedback	11/99	09123-96580	€ 102,-	78%
Logitech	WingMan Force 3D	12/00	089-894670	€ 76,-	71%

GAMEPADS

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Game Pad Pro	10/99	0180-5251199	€ 46,-	86%*
Typhoon	Cyber Voyager	11/01	0681-988060	€ 36,-	84%
Logitech	WingMan RumblePad	12/00	089-894670	€ 40,-	83%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	€ 59,-	82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	069-92032165	€ 51,-	80%
Interact	Hornet Gamepad	11/01	01805-125133	€ 10,-	80%
Interact	HammerHead FX	11/99	01805-125133	€ 51,-	80%
Saitek	P750	02/00	089-54612710	€ 36,-	80%
Vivanco	Vivanco GP 22 UD	02/01	04102-231235	€ 61,-	79%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	€ 66,-	79%
Interact	HammerHead	01/00	01805-125133	€ 46,-	78%
Pearl	Delta Commander RF	11/01	07631-3600	€ 41,-	78%
Thrustmaster	Firestorm 2	11/01	09123-96580	€ 15,-	78%
Genius	MaxFire Digital Force	03/00	02173-974321	€ 36,-	77%
Creative	GamePad Cobra	04/99	069-66982900	€ 20,-	77%

SPIELEMÄUSE

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Logitech	iFeel MouseMan	12/00	069-92032165	€ 66,-	83%
Microsoft	IntelliMouse with IntelliEye	02/00	0180-5251199	€ 46,-	82%
Microsoft	IntelliMouse Optical	05/00	0180-5251199	€ 61,-	81%
Kärna	Razer Boomslang 2000	02/00	0180-5004901	€ 102,-	80%
Microsoft	IntelliMouse Explorer	10/99	0180-5251199	€ 61,-	79%
Genius	KYE NetScroll Optical	03/00	02173-974321	€ 51,-	78%
Saitek	Optical Mouse	02/01	089-5467570	€ 40,-	76%
Logitech	WingMan FF Maus	11/99	069-92032165	€ 92,-	73%

LENKRADSYSTEME OHNE FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula Pro Digital	05/00	09123-96580	€ 102,-	83%
CH Products	CH Flight Sim Yoke	08/00	0541-122065	€ 205,-	80%
Thrustmaster	360 Modena Pro	12/00	09123-96580	€ 87,-	79%*
Microsoft	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180-5251199	€ 92,-	79%
Interact	Racing Wheel	11/01	01805-125133	€ 51,-	75%
Thrustmaster	Formula Super Sport	04/99	09123-96580	€ 92,-	75%
Saitek	R80 Sports Wheel	11/01	089-54612710	€ 31,-	71%
Saitek	R4 Racing Wheel	-	089-54612710	€ 92,-	71%
Saitek	R100 Racing Wheel	11/99	089-54612710	€ 66,-	69%

LENKRADSYSTEME MIT FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Force Feedback GT	11/01	09123-96580	€ 128,-	89%
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	€ 153,-	85%*
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	09123-96580	€ 178,-	84%*
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	€ 143,-	82%*
Logitech	WingMan Formula GP	11/01	069-92032165	€ 61,-	81%*
Logitech	WingMan Formula Force GP	11/01	069-92032165	€ 102,-	79%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	069-92032165	€ 153,-	78%*
Guillemot	FF Racing Wheel	02/00	09123-96580	€ 127,-	77%*
Typhoon	Real Force Wheel	11/01	0681-988060	€ 66,-	75%

17-ZOLL-MONITORE

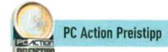
Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	03/99	02153-733400	€ 573,-	87%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	03/99	01805-228144	€ 388,-	82%
ViewSonic	PT775	03/99	0800-1717430	€ 534,-	81%
Elsa	Ecomo Office	03/99	0241-6065112	€ 660,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	03/99	0180-5121213	€ 306,-	74%

19-ZOLL-MONITORE

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	03/99	0180-5121213	€ 510,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	03/98	0800-1003435	€ 460,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/98	02153-733400	€ 818,-	81%
Taxan	Ergovision 975	03/99	0201-7990400	€ 614,-	77%

* abgewertet


PC Action Gold


PC Action Preistipp



ideenhaus muc
WWW.PCGAMESHARDWARE.DE
10/2002
PC Games Hardware
€ 3,90
TESTS TIPPS TUNING
NEU!
Mehr Service
Mehr Übersicht
Mehr Infos
Neues Design
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SP
TOP THEMEN
HÄRTETESTS
Radeon 9700, Soundsysteme, Wasserkühlungs-Sets, Wireless LAN & Camcorder
PRAXIS-GUIDES
Bootvorgang überwachen, sicher surfen, Staubfilter am Rechner anbringen
BRANDAKTUELL
Tuningtipps zu Mafia, erstes DirectX-8-Notebook mit Ati-Chip, 3D-Features erklärt
XP-Tuning
Ausgetrickst: So lösen Sie die Performancebremsen von Windows XP!
TOP-TIPP Radeon 9700
Knallhart getestet: Hat Ati bessere Karten als Nvidia? NV30-Vorschau
Duell: Intel gegen AMD
Leistungs-Check: Wie schnell ist der P4 2.8 GHz? AMD mit XP 2600+
CD-ROM
650 MB Treiber, Tools, Updates, Videos & Service
WELCHE HARDWARE SICH WIRKLICH LOHNT!!!
GENIALE VIDEOS:
Kühlerfertigung
Radeon 9700
FREEWARE-TOOLS:
OpenOffice.Org 1.01
Netscape 7 Prerelease
Internet Radio Two
200 MB TREIBER:
Detonator 30.82
Sound Blaster Live!
CLEVER AUFRÜSTEN
50 SEITEN PRAXIS-TIPPS
AUSSERDEM:
PRAXIS: So funktionieren Kühler!
LESERAKTION: PC Games Hardware repariert Problem-PCs!
PC-SICHERHEIT: So surfen Sie ohne Gefahren im Internet!
AKTUELL: NVIDIA NV30, AMD XP 2600+, VIA KT400, RADEON 9700
NOCH BILLIGER FRISIEREN!
DIE OPTIMALE TYPBERATUNG FÜR GÜNSTIGES PC-TUNING
_ JEDE MENGE CLEVERE TIPPS UND NEWS FÜR BESSERES PC-ENTERTAINMENT.
_ JEDES HEFT MIT CD-ROM INKL. GRATIS-TOOLS & CO.
_ JEDEN MONAT FÜR SCHLAPPE 3,90 EURO.

CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

Computec Media AG • Datenträger PC Action • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

GARANTIECOUPON PC ACTION 10/2002 ☐ DVD ☐ CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung:

INSERENTENVERZEICHNIS

Ak tronic Entertainment GmbH 115
Ascaron Publishing Software Vertriebs GmbH 69
Blackstar Interactive GmbH 5
CDV Software Entertainment GmbH 11, 25, 43
Codemasters GmbH 4
Computec Media AG 34/35, 111, 126, 153, 167
Deutsche Telecom AG 27
Eidos Interactive GmbH 2/3, 17
Infogrames Deutschland GmbH 19, 57
Jowood Productions Deutschland 21
MTV Networks GmbH 125
NBC Giga TV 159
Okay Soft 33
SMS Online GmbH 169
Take 2 Interactive Deutschland GmbH 107, 172
Ubi Soft Entertainment GmbH 44/45, 51
Vivendi Universal Interactive 59
Wanadoo Edition 87

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

Hersteller	Internet	Telefon	Zeiten
ACCLAIM	www.acclaim.de	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14:00-19:00
ACTIVISION	www.activision.de	0 18 05-22 51 55	Mo-So 16:00-18:00 (nicht an Feiertagen)
		01 90-5 00 55 (Spieletipps)	
ASCARON	www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
		0 52 41-9 39 30 (Mailbox)	
BLACKSTAR	www.black-star.de	0 42 41-95 33 88	Mo-Fr 14:00-16:00
CRYO INTERACTIVE	www.cryo-interactive.de	0 52 41-95 35 39	Mo-Fr 15:00-18:00, Sa, So 14:00-16:00
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
EGMONT INTERACTIVE	www.egmont.de	0 18 05-25 83 83	Mo-Do 18:00-20:00
EIDOS INTERACTIVE	www.eidos.de	0 18 05-22 31 24	Mo-Fr 11:00-13:00, 14:00-18:00
		01 90-51 00 51 (Spieletipps)	
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-77 66 33	Mo-Fr 13:30-17:30
		00 49-22 1-97 58 25 55	Mo-Fr 13:30-17:30
		01 90-78 79 06 (Spieletipps)	24 Stunden täglich
EMPIRE	www.empireinteractive.com	0 89-8 57 95 38	Mo-Fr 9:00-13:00
GREENWOOD ENT.	www.greenwood.de	02 34-9 64 50 50	Mo-Fr 15:00-18:00
IKARION SOFTWARE	www.ikarion.de	02 41-4 70 15 20	Mo-Fr 15:00-18:00
INFOGRAMES	www.infogrames.de	01 90-77 18 83	Mo-Fr 11:00-19:00
		01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	
INNONICS	www.innonics.de	05 11-33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15:00-18:00
JOWOOD	www.jowood.com	0 61 02-8 16 81 68	Mo-Fr 13:00-17:00
		0 61 02-8 16 80 68 (techn. Fragen)	
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94	Mo-So 8:00-24:00
MAGIC BYTES	www.magic-bytes.de	0 52 41-95 33 33	Mo-Fr 14:00-19:00
MATTEL	www.mattelmedia.com	0 69-95 30 73 80	Mo-Fr 9:00-21:00
MAX DESIGN		00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 80-5 67 22 55	Mo-Fr 8:00-18:00, Sa 9:00-17:00
MINDSCAPE	www.mindscape.com	02 08-9 92 41 14	Mo, Mi, Fr 15:00-18:00
NAVIGO	www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00-18:00
NEO	www.neo.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00-18:00
NINTENDO	www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00-19:00
RAVENSBURGER INT.	www.ravensburger.de	07 51-86 19 44	Mo-Do 16:00-19:00
SEGA	www.sega.de	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10:00-18:00
SIERRA	www.sierra.de	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9:00-19:00
SOFTWARE 2000	www.software2000.de	01 90-57 20 00	Mo-Do 14:00-19:00, Fr 10:00-14:00
SONY COMPUTER ENT.	www.sonyinteractive.com	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10:00-20:00
SUNFLOWERS	www.sunflowers.de	01 90-51 05 50	Mo-Fr 11:00-19:00
SWING! ENTERTAINMENT	www.swing-games.de	0 21 31-4 06 64 99	Mo, Mi, Fr 16:00-19:00
TAKE 2 INTERACTIVE	www.take2.de	01 80-5 21 73 16	Mo-Fr 12:00-20:00
		01 90-87 32 68 36 (Spieletipps)	Mo-Fr 8:00-24:00
THQ/SOFTGOLD	www.thq.de	01 80-5 60 55 11	Mo-Fr 16:00-20:00
		01 90-50 55 11 (Spieletipps)	Mo-Fr 16:00-20:00
UBI SOFT	www.ubisoft.de	02 11-3 38 00 30	Mo-Fr 9:00-16:00
VIRGIN	www.vid.de	0 40-89 70 33 33	Mo-Do 15:00-20:00
		01 90-5 89 70 33	
VIVENDI UNIVERSAL	www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9:00-19:00
		01 90 -51 56 16	

PC ACTION HOTLINES

PROBLEME MIT SPIELEN?	Spieletipps-Hotline	01 90 – 82 48 36*	(täglich 8-24 Uhr)
ÄRGER MIT DER HARDWARE?	Hardware-Hotline	01 90 – 82 48 35*	(täglich 7-24 Uhr)

* Ein Anruf kostet € 1,86/Minute.

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

IMPRESSUM

ANSCHRIFT

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail:
leserbriefe@pcaction.de

ANSCHRIFT DES COMPUTEC ABO-SERVICE
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

ZENTRALE ABO-NUMMER:
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur
Christian Bigge (V. i. S. d. P.)

Stellvertreter des Chefredakteurs
Harald Fränkel

Redaktion
Benjamin Bezold, Tanja Bunke, Alexander Geltenpoth, Joachim Hesse, Ahmet Iscitürk, Christian Sauerteig

Redaktion CD-ROM
Jürgen Melzer (Ltg.), René Brehme, Jasmin Sen, Thomas Dziewiszek

Redaktion Hardware
Bernd Holtmann

Redaktionsassistenz
Sascha Pilling

Redaktion Spieletipps
Florian Weidhase (Leitung), Lars Geiger, Peter Gunn, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß, Ralph Wollner

Layout
Roland Gerhardt, Carola Giese, Paul Krügel, Florian Hannich, René Weinberg

Heftdesign
Andreas Schulz

Bildredaktion
Albert Kraus

Video-Abteilung
Michael Schraut (Ltg.), Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Michael Neubig

Textchef
Michael Ploog

Textkorrektur
Margit Koch, Birgit Bauer, Esther Marsch, Claudia Brose

Fotografen
Thomas Riese, Dirk Kartscher

Titel
© Eidos Int./Infogrames Deutschl.
Gestaltung: Roland Gerhardt

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 09 11/28 72-1 00
Fax: 09 11/28 72-2 00

Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter

Vertrieb
Burda Medien Vertrieb

Produktionsleitung
Martin Closmann

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Abonnement
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 55,20
(Ausland € 68,40)

Abo-Service
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46/8 82-8 82
Fax: 0 62 46/8 82-52 77
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 64,20

DRUCK

heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: +49 - 9 11/28 72 - 3 41
Fax: +49 - 9 11/28 72 - 2 41
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

ANZEIGENLEITUNG
Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Es gelten die Media-Daten Nr. 15 vom 1.10.2001

ANZEIGENBERATUNG
Ina Willax (V. i. S. d. P.)
E-Mail: ina.willax@computec.de

ANZEIGENDISPOSITION
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de

Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

DATENÜBERTRAGUNG
ISDN PC: +49 - 9 11/28 72 - 2 61
ISDN Mac: +49 - 9 11/28 72 - 2 60

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg. Verkaufte Auflage 2. Quartal 2002: 100.849 Exemplare

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-6290 VKZ B 50027

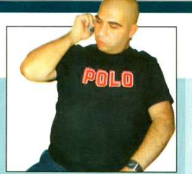
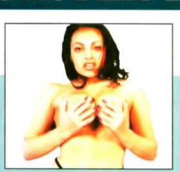
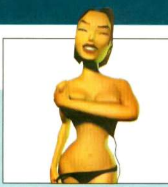
AWA ACTA PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 590.000 Leser

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem
Games, PlayZone, N-Zone, Hardware, MCV, Kids Zone

DIE PC ACTION 11/2002 ERSCHEINT AM 16.10.2002

DIE ANDERE HITPARADE

DIE DICKSTEN DINGER

				
PLATZ 1 Ahmet Iscitürk aus Nürnberg	**PLATZ 2** Jane aus Erotica Island	**PLATZ 3** M. Uschi aus Days of Oblivion 2	**PLATZ 4** Pamela Anderson aus V.I.P.	**PLATZ 5** Lara Croft aus Tomb Raider
DU BIST SO GEIL WIE ...				
... ein Putendöner von letzter Woche Montag. Dafür können sich auf seinem XXL-Body locker zwei oder drei Frauen lümmeln. Wenn die Homo-Fraktion nicht zuvor auf den kahl rasierten Schädel und den eindeutig zweideutigen Ohrring angesprungen ist. Das macht: **1,50**	... ein Vulkan und heut' verbrenn ich mich daran? Nee, das ging irgendwie anders. Für eine Digi-Braut aber echt ansehnlich, auch wenn der Bikini vom Design her ja wohl etwas dürftig ist. Uns gefällt's aber trotzdem, von daher haben wir kein Problem mit einer: **6,00**	... eine Bordsteinschwalbe aus der Herbertstraße – was ja nicht unbedingt negativ sein muss. Auf gar keinen Fall. Die Hände können in jedem Fall zupacken und mal ehrlich, es gibt weit aus Schlimmere(s). Deswegen nimm sie bitte, die **7,0**.	... jemand sein kann, bei dem man sich eine (Geschlechts-)Krankheit einfangen kann. Aber wenn gesund, würden wir dich nicht von der Bettkante stoßen – obwohl du auf die 40 zugehst. Aber die *Baywatch*-Mund-zu-Mund-Beatmung wirst du schon noch hinkriegen. **7,00**	... deine polygonisierte Oberweite, mindestens! Blöd nur, dass wir dich wegen deiner Mega-Popularität mit Millionen von *Tomb Raider*-gambelnden Gamern teilen müssen. Das saugt gewaltig! Aber von schlechten Eltern bist du ja trotzdem nicht: **6,00**
GROSSTE LEISTUNG FÜR DIE MENSCHHEIT				
12 Kann mehr Kadingöbegi und Kadinbuduköfte (Frauenschenkel und Damennabel, türkische Nationalgerichte) als jede Niederlassung des türkisch-islamischen Kulturvereins verspeisen!	**55** Lebt mit 99 anderen bezaubernden Mädels auf einer Insel der Wollust und liest den männlichen Besuchern dort alle Wünsche von den Lippen ab! Wenn das nicht sensationell ist, was den bitte dann!?	**17** Vielleicht, dass sie die Hände vor ihre mit Schlupfwarzen ausgestatten Glocken hält? Natürlich nicht, eine böse Lüge! Allerdings hat sich dieses schöne Geschöpf für ein extrem maues Spiel hergegeben.	**35** Hat der Männerwelt unwahrscheinlich viele schöne Stunden bereitet, sie mit allerlei Fotos, Videos und versehentlich veröffentlichten Privat-„Erotik-Streifen" unterhalten und nebenbei ca. acht Mal geheiratet.	**10** Sie hat das „Fünf gegen Willy" mit einer digitalen Vorlage salonfähig gemacht. Sagt man so. Das ist ja immerhin etwas. Und sie ist die berühmteste Protagonistin eines Computerspiels. Respekt!
MIT DIR MÖCHTEN WIR GERNE MAL ...				
... den Jahresumsatz eines kleinen Kosmetiksalons zwecks einer Ganzkörperenthaarung verdoppeln. Oder vielleicht einfach mal den nächstbesten „All you can eat"-Pizza-Toni in den finanziellen Ruin treiben. Das ist wenigstens lustig und gibt eine glatte: **3,00**	... Urlaub machen, schließlich haben wir es uns verdient. Blöd nur, dass es dich eigentlich gar nicht gibt und du vermutlich den seltsamen Fantasien eines fetten, pickligen und Chips fressenden Grafikers entsprungen bist. Das törnt doch schon etwas ab: **3,5**	... so richtig, richtig einen drauf machen. Harharhar! Außerdem würden wir dich ganz groß rausbringen und so weiter und so fort! Ist das nicht geil? Für uns schon. Interesse? Anschrift steht im Impressum. Ach so: Petri Heil, du bist geil, also: **7,00**	... zum Arzt gehen (Gesundheitscheck!), dann am Malibu-Beach ertrinken (fast) und warten, bis du uns aus den Fluten ziehst. Alternativ hätten wir nichts dagegen einzuwenden, wenn du den zweiten Teil deines Tommy-Lee-Homevideos mit uns drehst: **15,00**	... einen Bruchteil deiner Merchandising-Einnahmen verprassen. Und in deinem nächsten Abenteuer noch mehr Spaß als zuvor haben – es kommt es nämlich so vor, als seist du ein wenig in die Jahre gekommen! Aber wir sind ja keine Unmenschen: **5,5**
„MANN, SIND DIE DICK MAN!"-INDIKATOR				
0.375	**0.380**	**2.88**	**3.00**	**3.30**

Formel: „Du-bist-so-geil-wie...-Faktor" : „Größte Leistung für die Menschheit" x „Mit dir möchten wir gerne mal..." = „Man, sind die dick man!"-Indikator

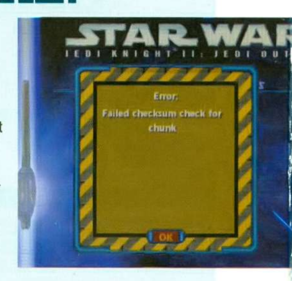
Gut in Schuss!

Bei einem mit internationalen Spitzen-Journalisten angereicherten Mehrspieler-Test von Wanadoos Ego-Shooter *Iron Storm* räumte Christian Sauerteig gewaltig ab und nahm als Preis diese edle ... äähm ... Kaugummi-Automaten-Medaille unter Tränen der Rührung entgegen. Wer auch mal so einen tollen Preis gewinnen möchte, muss nur einen Blick in die Rubrik „Sperrmüllabfuhr" auf den Leserbriefseiten werfen, dort liegt die wertvolle Auszeichnung zurzeit und wartet sehnlichst auf einen treuen Abnehmer.

FUNDSACHE!

WAS DU WOLLE'?

Jan Zscheile aus dem schönen Städtchen Pirna belästigte uns wochenlang mit seiner Fundsache, und das am Ende so penetrant, das wir allein aus Selbstschutz diesen Monat seiner Einsendung den Vorzug geben mussten. Und zwar hatte der gute Jan vergessen, bei *Jedi Outcast* den chunk zu checken, weswegen das checksum irgendwie fehlschlug. Kapiert? Falls ihm jemand hierbei unter die Arme greifen kann oder ein passendes Wörterbuch zur Hand hat – wir leiten alle Zuschriften vertrauensvoll an Jan weiter.



IN LETZTER MINUTE*

* Alle Angaben ohne Gewähr.


Anno 1503

Was lange währt, wird endlich gut. Bei *Anno 1503* sind wir uns da ziemlich sicher! Wie gut oder gar genial der lang erwartete Nachfolger von *Anno 1602* tatsächlich geworden ist, verraten wir Ihnen in unserem ausführlichen Testbericht!

Des Weiteren auf dem Prüfstand: *Need for Speed 6*, *Age of Mythology* und *Gothic 2*.

Außerdem ...
Tipps und Tricks zu *Anno 1503*, *Raven Shield* und vieles mehr!


Gothic 2

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 16. OKTOBER 2002

